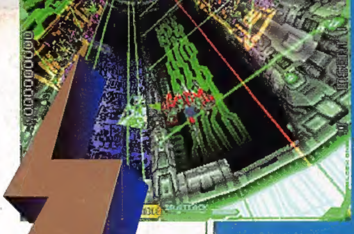
平成10年12月30日発行（毎月2回 15日、30日発行）
第13巻第34号通巻244号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
December 30 No.244



ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST



幕末浪漫第二幕
月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

SCOOP
スリルドライブ

一押し
ジョジョの奇妙な冒険
レイクライシス
パワーストーン
beat mania 3rd MIX

特集
業界の事情
～販促グッズについて～

1998
12 30

特別定価540円



PlayStation
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
TAITO
12月17日待望の到着!!
ついに、プレイステーション発
「電車でGO!2」発車!!
鹿児島本線「ソニック」に出会える
電車でGO!2™
©TAITO CORP. 1998
プレイステーション用ソフト 標準価格5,800円（税別）
これが新しいモードだ!
アーケード版がそのまま遊べるアーケードモードに「大阪環状線」を追加!更に、よりリアルに電車運転を体験できる時刻表モードの搭載で、登場車両の種類も多彩に!しかもDUAL SHOCK対応だから、あの電車の鼓動がその手に心にそのまま響く!こりゃもう今すぐお店へGO!
■新 路 線:大阪環状線（大阪の街を約40分で一周する、いわば西の山手線。）鹿児島本線「ソニック」
■新 モ ー ド:入門モード（「電車でGO!2」の基本ルールを学ぶモード。）
■オプション:鉄道資料館（前作のアルバムモードをパワーアップ!列車モデルや駅弁など鉄道に関する情報がいっぱい。）
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーお客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月～金 13:00～17:00）
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また、"DUAL SHOCK"は（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



ZUNTATA NEW RELEASES
ZUNTATA-J.A.M.
the 1st Single CD
LET'S GO BY TRAIN!
超話題作のカップリングCD 絶賛発売中!!※「電車でGO!／SIDE BY SIDE」／ZUNTATA-J.A.M.※「電車で電車でGO!GO!GO!」のオリジナル曲:97LIVEヴァージョン、カラオケを収録※ZTTL-0018 ¥2,550円（税込）
初のシングルCD!!
忘れられないテーマ曲が帰ってくる。
「電車で電車でGO!GO!GO! 2000」
「LOVE特急こまち」
テレビCMで強烈なインパクトを放った"電車で電車で電車で電車でGO!GO!GO!GO!"のニューバージョンがZUNTATA初のシングルCDとなって登場!!また「電車でGO!2」用に制作した新イメージソング「LOVE特急こまち」も収録!!
12/18 on Sale!
ZTTD-0001 ¥1,050（税込）
CHAOS カオスヒート HEAT
起きているのに見る悪夢がある。
早くも衝撃のリリース。作曲は、「電車でGO!」、「舞姫」でノリに乗る中山上等兵。シンセとベースを中心にした神秘的なサウンドで悪夢のダークサイドにいざなう。書き下ろしストーリー付き。
12/21 on Sale!
ZTTL-0033 ¥2,550（税込）
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"
企画・制作・発売元（株）タイトー 販売元（株）SME・インターメディア 商品に関するお問い合わせは（株）タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100 （株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

巻頭スクープ!!



事故に気を付けてレースを展開!!

スリルドライブ™

事故を起こさないように注意しながら最短時間でゴールを目指す！スリリングなレースゲームがコナミから登場する!!

担当：ずるずる㊊



「怖さ」を感じるレースゲームが登場!!

いかに速く走るかということに徹したとき、その上達に伴いながらミスが減り、完璧な走りへと進化をしていくわけだが、そんな上達の過程にあるときもタイム以外でプレイヤーのレベルをチェックしちゃうのがこのゲーム！

タイムだけではわからないプレイヤーのドライビングテクニックをも見てしまうのだ。

その中には、免許を持っている人なら誰もが経験した教習所でのプレッシャーを感じる「マナー」までもチェックされるのだ！

はたして君はゲームでもゴールドカードになれる腕をもっているかな？

日本・米国・欧州が舞台!!

ちなみに筐体は上の写真にあるようなタイプ！迫力は文句ナシ！といったところ。

そんな「運転ミス」をチェックされるのは次の3つのフィールド上となる！

日本、欧州、米国という3つのフィールドを走りまわることになるのだが、写真を見てもらうとわかるように、非常にその風土を的確に再現している！（日本が妙に日本ぽい気もするけどね）

さて気になるのは、どんな風にレースが展開されるか！



3つのステージからコースをセレクトして緊張したドライブに出発することに！



妙に日本チックなのがオツだけど、走って感じるのは狭さになるのかな？

3つのフィールドでドライブをするわけだが、そのコースとなるのはなんと公道！

公道を閉鎖してレースをするのかと思いきや、なんと一般道を突っ走るというもの！



歴史を感じる建物が次から次へと流れて行くが、それを見ているわけにも…。

となるとポイントになるのがその国々の交通事情というやつ！

そのあたりもチェックをしておくと意外にゲームに入りやすくなることも！（日本は混み混み？米国はハイウェイ状態？欧州は観光？）

ドライビングテクニックを磨くことも大切だけど、その国の「流れ」も把握しないと大変そう！



米国は広い！と感じさせてくれる！でも飛ばしすぎるとすぐ大事故に…。

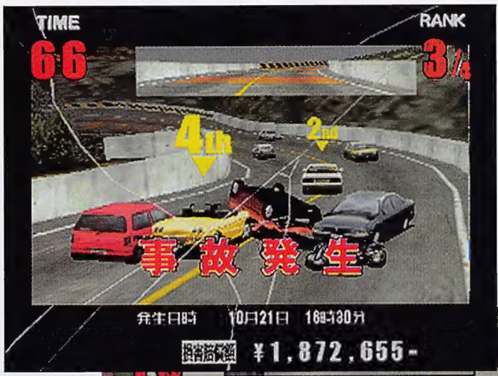
選択できるクルマは多種多様だぞ!!

レースゲームというと速く走ることがポイントになるので、そこに登場するクルマも当然スポーツカーが多くなるはずなのだが、このゲームでは、速さプラス、運転テクニックもチェックされるとあって、その選定にもひと工夫がなされている！

それがこのカーセレクト画面で分かるように多種多様のクルマたち！速さを追求するというよりも、どんな車格のクルマでも上手にドライブできるかどうかを見られるといった具合だ！

単純に速く走ろうとするならばやはりスポーツタイプがいい。クルマも小さいし、扱いやすいのがポイント！でも私だったらバスだね！（単にバスマニアなため！）

当然これだけクルマが多様になるとドライビング感覚もかなり違ってくる！そのあたりを楽しめるようになれば君もプロだね！



大事故を起こすとそのシーンを再現してくれる！このスリリングなシーンもこのゲームのウリ！



事故が起こると、それがどんなものだったのかをしっかり見せてくれる！



多彩なクルマが用意されている！やはり扱いやすいクルマを選ぶのが無難？

ゲーム終了後に君の走りが評価される!!

ちなみにこのゲーム、1人プレイで遊ぶこともできるが、最大で4人まで通信対戦ができる！同じクルマで競う？どうする？

さてさて、さらに気になるのがどういったところをチェックされて運転テクニックを評価されるかだが、それは次の通り！

まわりのクルマに接触せずに走れたかどうか？

ブレーキを踏んだ回数は？

そのあたりを中心にチェックされていき、そこに市街地走行でのテクニック、高速走行テクニック、山道走行テクニックがAからDという4段階で評価されていき、最終的に総合評価として、100点満点制で表示がされるのだ！

それが下にあるグラフィックにて表示される！プレイヤーがどの部分で優れているのか、劣っているのかが一目でわかるようになっているわけだ。

さらに左下のグラフを見ると「運動神経」や「IQ」のほかに、「カッコ良さ」「大胆さ」「向上心」「モラル」などの6つの判定で分析される点が非常にユニーク。

ノーミスで速く走れれば接触もないし、ブレーキも踏むことが少なくなるので、その評価も当然高くなる！あまり事故が多いと…そりゃあもう目も当てられませんわ！

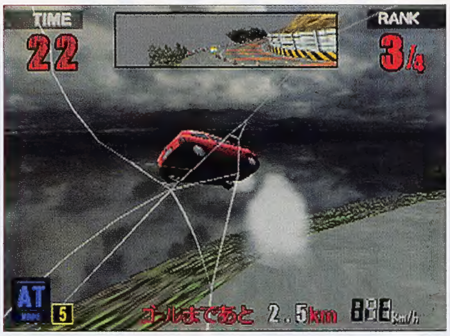
そうそう事故といえば、もしその状況にプレイヤーがなると、そのシーンがリアルに再現される！

また、その激しさも「事故発生」、「重大事故発生」、「大惨事」と3つの演出に分かれているのだ。

いかに無事故でどこまで行けるか？この緊張感をゲームタイトルの「スリル」という部分に感じ取れるのではないでしょうか？



見た目でわかる？これはあの外国車！ぶつけても大丈夫？だめだって！



うわ〜！が、崖から落ちる〜！それも向こう側は湖じゃないですか！



いかにもアメ車っぽいクーペでアメリカを激走。並木がいい感じ！



うわ〜っ、人が〜っ!!ちゃんと横断歩道で渡ってくれ〜。



こんな感じで運転テクニック評価が表示される。君はバランス良く走れる

目を離すな！ゲーメスト最新ムック

PS版

GAMEST増刊

EHRGEIZ ファーストエディション



©1997/1998スクウェア/ドリームファクトリー　スクウェアキャラクターデザイン/野村哲也

ゲームセンターで人気を博した「エアガイツ」がついにプレイステーションに移植！

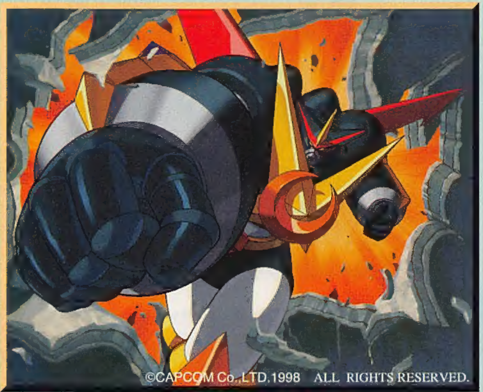
GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ

デフォルトの8キャラクターに加え、アーケードでは隠しキャラだったFF7のクラウドとティファ、セフィロスまで網羅。完全技表や、隠しキャラを出すためのCPU攻略、そのほかオリジナルモードであるRPGモードまでわかりやすく解説します。冬休み、ゲーム三昧の人には必須の一冊！

定価980円　12月17日発売予定

GAMESTMOOK/VOL.163

「超鋼戦紀キカイオー」魂



©CAPCOM Co.,LTD.1998　ALL RIGHTS RESERVED.

設定資料やイラストなどキカイオーの世界観がここに凝縮。各機体の攻略や隠し機体の情報などが満載。表紙はバルキリー（超時空要塞マクロス）のデザインetcで有名な河森正治氏描き下ろしです。必見！

攻略＆設定資料が満載

本体価格 1780円+税 好評発売中

GAMESTMOOK/VOL.171

同人誌マニュアル 99年度版



イラスト/阿笠やよい

売れる本の作り方教えます！

同人活動のイロハがわかる「同人誌マニュアル」の第2弾！今回は実践編として、原稿の詳しい書き方のコツや、オリジナルグッズの作り方、スペースを華やかにするディスプレイの仕方などについて詳しく紹介。これ一冊で、誰でも簡単に本やグッズが作れます。冬のコミケに間に合います！

本体価格 1100円+税 好評発売中

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

今号の…

いちおし！

GAMEST PUSH UP TITLE 12/30.1998.

ジョジョの奇妙な冒険

ついにゲームシステム公開！
どんなゲームなのか…？
刮目せよ！

P.6へGO！



パワーストーン

対戦アクション色炸裂！
続報来たる。

P.10へGO！



今年最後のビッグタイトル遂に登場！ウワサの新システム「浸食率」と「GPA」の謎に迫る！

P.8へGO！

レイクライシス RAYCRISIS



幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

ついに全キャラクター完全技表公開！全キャラの使い勝手に加えて、基本システムも完全網羅だ。

P.12へGO！



～一押しタイトル先の先～

■グラディウスIV～復活～（コナミ）
■ガントレット・レジェンド（アタリ）

ソウルキャリバー

タイムリリースキャラクターのCGを大公開！心して見よ。

P.26へGO！

beatmania 3rdMIX

ビートマニアを購入!?注文方法から部屋対策など究極のアーケーダー必読！

P.28へGO！

ついにゲームシステムが判明!!



発売まで秒読み段階に入ったゲーム版ジョジョ。新たな対戦格闘の流れを感じとれ!!

担当：DS1

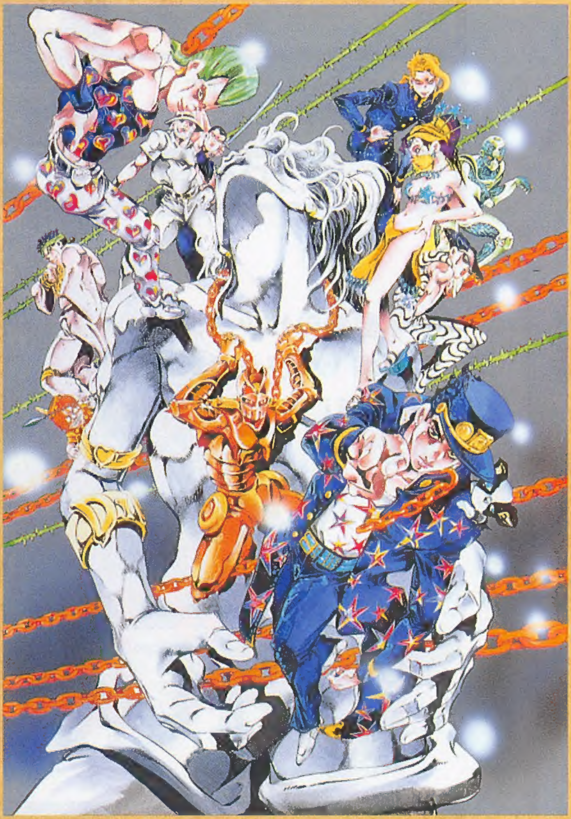
10人（9人＋1匹）の登場キャラクターがわかったところで、次に気になるのが肝心のゲームシステムだろう。今回は、いままで紹介できなかったシステム部分を網羅するとともに、各キャラクターの特徴についても簡単に触れてみた。発売までにバッチリ理解しておこう。

操作はシンプルに、システムは奥深く…

操作系は8方向レバーの4ボタン。基本操作は従来のカプコン格闘ゲームを踏襲した形で、レバー後ろ方向でガード、上方向でジャンプ、接近して前方向＋強ボタンで投げなど、基本的な部分での変更はほとんどないといっていい。

ただ、ボタンは6つから4つになり弱・中・強の攻撃ボタンのほかにS（スタンド）ボタンが設けられている。Sボタンについてのくわしい説明は後述するが、このボタンを利用したスタンド操作が対戦において重要なファクターとなってくるはずだ。

キャラクターはダッシュが可能で、アドバンシングガードやガードキャンセルもあるため、全体的なシステムとしてはヴァンパイアシリーズやマーヴルVSシリーズに近いものになっている。システムはほかに、受け身と回り込みがあり、どちらも使用頻度が高いと思われる。



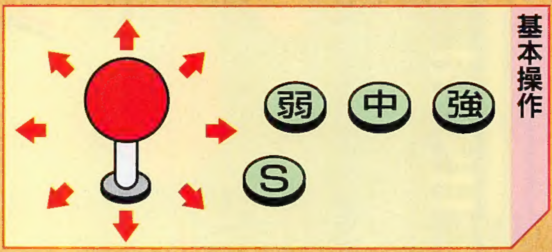
本体とスタンドどちらを操作する？

ジョジョのゲームを特徴づけているのが、なんといってもスタンドの存在だろう。必殺技でスタンドに攻撃させて、その間に本体も同時攻撃をしかけるといった、このゲームならではのスタンドを利用した攻めを展開できる。

さらに、前述したSボタンを使用することで、より多彩な攻撃も可能になってくる。このSボタンを押すと、スタンドを出現させたままの「スタンドモード」となり、プレイヤーの操作は本体からスタンドに切り替わる（スタンドゲージが0だと使えない）。



コミックのページの中から使用キャラクターをセレクト。ゴゴゴゴ…などの書き文字部分のスペースが気になるが…。



スタンドモードでは、スタンドラッシュと呼ばれるスタンド専用の強力なコンボ（チェーンコンボのようなもので、ルートはキャラによって異なる）を繰り出すことができるほか、スタンドモード時に強力になる必殺技も存在する。

本体を操作してスタンドとの同時攻撃を狙うか、スタンドを操作してラッシュで押し切るか、Sボタンによる操作の切り替えがこのゲームでの鍵となるのは間違いない。



SボタンでスタンドのON・OFFを決定。



承太郎の「オラオラ」がミドラーにヒット。スタンドモード時は必殺技の入力も変化する。

ガードキャンセル



イギーのガードキャンセルが炸裂。ゲージは消費するのか否か？

アドバンシングガード



ラッシュの強力なゲームだけにアドバンシングガードは必須のシステムだ。



イギーのザ・フールは飛行可能なスタンドだ。



アヴドゥルVSポルナレフ。遠距離戦の攻防を展開し、それに伴い画面も広がる。

回り込み



回り込みはスタンド攻撃中に多用する。

受け身



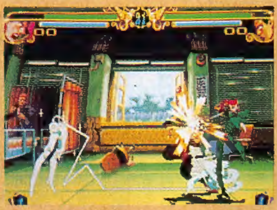
受け身は2D格闘ではもはや常識のシステムといえる。

タンデムアタックで連続攻撃せよ！

Sボタンを利用した高度な連続技システムが、タンデムアタックである。これはスタンドに連続技を記憶させて攻撃するもので、コマンド入力後にSボタンを押したまま、任意の攻撃ボタンを押すことでスタンドに連続技をプログラミングできる。Sボタンを離したところでスタンドが攻撃を開始、もちろんこの間も本体は自由に行動でき、一緒に攻撃参加も可能だ。感覚的には時間差で出るオリジナルコンボといったところか。

ただ、どの程度の連続攻撃にするのか、長さをプレイヤー自身で決められるので、実戦での応用範囲は広そうだ。

ここまでの説明で分かるように、4ボタンになったとはいえ、必ずしも単純な操作とはいえない。むしろSボタンを使用した操作の切り替えやタンデムコンボのおかげで、複雑な操作が必要な場面は増えている。慣れるまでは多少の練習は必要になるだろう。



遠隔操作可能な花京院のハイエロファントグリーン。

ジョジョの奇妙な技名

登場するキャラクターに目を移すと、まず最初に必殺技の名称が特異なことに気がつく。承太郎の「オラオラ」を初めとして、チャカの「覚えたぞ」、アレッシーの「絶望ォオォだねッ！」など、ほとんど話し言葉そのままの技名になっている。まあ普通の技名のキャラクターのほうが多いが、ある意味このゲームを特徴づけているといえる。

ただ、攻略を書く上で少々わかりにくい表現になるかもしれない（例えばアレッシーの場合、～攻撃からウシウシウシッ！の連係が有効だ。とか書いても通じにくい）。ま、余談ですが。

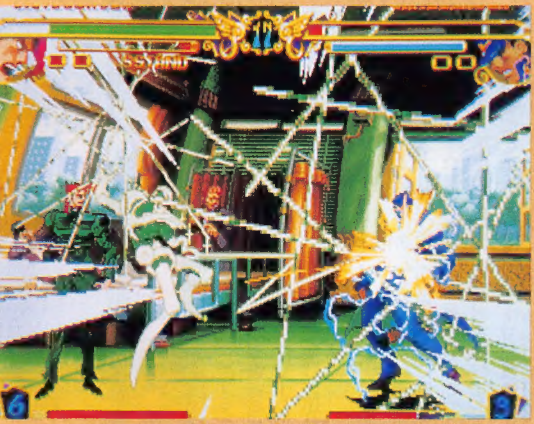
それでは各キャラの特徴や必殺技をチェックしていこう。

承太郎はこのゲームの中では比較的オーソドックスなタイプのキャラになっている。スーパーコンボの「ブッツンオラ」は、オラオララッシュで相手に突進していく、原作のイメージそのままの技だ。

花京院、アヴドゥル、ポルナレフの3キャラは、スタンドの遠隔操作が可能で、かなりの遠距離まで攻撃できる。花京院は、トラップにも使える必殺技「法皇の結界」を持ち、アヴドゥルは「クロスファイヤーハリケーン」、ポルナレフはスーパーコンボに「アーマーテイクオフ」「ラストショット」など、原作を見ていれば、すぐにピンとくる攻撃ばかりだ。



承太郎とスタープラチナの同時攻撃。回り込みをうまく使えば、敵を挟み込んで攻撃できる。



「法皇の結界」が敵を完全に封じ込める。必殺技のエフェクトはとにかく派手だ。

ジョセフは波紋を使う必殺技が多い。「山吹色の波紋疾走」（サンライトイエローオーバードライブ）や「青緑波紋疾走」（ターコイズブルーオーバードライブ）も健在。必殺技として使えるぞ。スーパーコンボ使用時に若かりし頃のジョセフの姿がカットインするシーンが見られた。

イギーはジャンプ中レバー上で空中浮遊できる。キャラの小ささがとにかく目立ち、「サンドマジック」など敵をまどわす必殺技も持っているので、手堅くいくとかなり強そうだが…。

アレッシーは敵を子供にする必殺技「ガキんちょがッー！」をどうやって敵に当てていくか、連係をいろいろ考えていくのが面白そうだ。

チャカは刀による攻撃がとにかくカッコイイ。「覚えたぞ」で一度学習した技はガード中に斬り返すこともできる。

デーボは奇襲攻撃を得意とし、それにそったトリッキーな攻撃をする必殺技が多い。攻撃範囲も若干広め。

ミドラーは意外とシンプルなキャラで、必殺技が2種類しかない。ただし、スーパーコンボは3種類ある。特に「デイナータイム」は必見だ。

スタンドラッシュ



「希望」という名の未来へ…

WR-01R
8-LOCK FUSELAGE
"WAVE RIDER-01R"

RAYCRISIS
レイクライシス



遂に、その全貌を現したレイクライシス。今回は新システム「GPA」とステージ構成について詳しく取りあげていこう。
担当：伊勢猫

「GPA」システムとは?

この「GPA」とは、レイクライシスに搭載されている個人データシステムの略称。

具体的にはゲームスタート直後にネームエントリーをおこなうことで、**各プレイヤー個人の得点や攻略記録を基板に保存しておくことが可能**で、ゲームオーバー後にそのプレイの成績を表示する以外にも、過去のプレイ回数や最高得点などを参照することができる。

そして、もう1つはランダムMAP（ステージ1～3）の管理がそれで、全42通りにも及ぶステージ構成をナンバリングすることで表示。過去にどのMAPをプレイ済みかを確認するだけではなく、前回と同じ3桁のネームと1桁のセキュリティーコードを入力することで、再度のプレイ時にMAP構成を選択してプレイすることができる。

さて、再スタート時にプレイヤーが選択可能なのは…、

- ●PREVIOUS **（前回と同じMAP構成）**
- ●NEW **（新しいMAP構成）**

の2つ。前者を選択すると、従来通りに同じステージ配置を繰り返してプレイ可能で、後者を選択すると、新しいステージ配置でゲームを楽しむことができる。



3桁まではネームで4桁目は暗証コードになっていて見えない。



同じ名前を入れた2回目以降のプレイでは構成をセレクト可能。



ゲームオーバー後はステージナンバーと成績などが表示される。

新要素 アイテムキャリア

前作「レイストーム」までは特定の赤色をしたザコ敵機を破壊することで、各種のパワーUPアイテムを出現させることができた。しかし、今回はこれに加えて、アイテムを運んでくるキャラ（通称：アイテムキャリア）が出現するように変更された。

しかも、敵機（攻性プログラム）とは違い、コンテナ部分を破壊することでアイテムを2つ、さらにキャリア本体を破壊すれば合計3つのアイテムを出現させること可能。

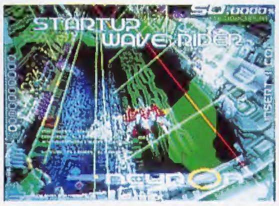


ステージ開始直後に出てくるコイツがアイテムキャリアだ!!

ステージ開始直後や特定のポイントで必ず出現するので、ロック数の多い機体WR-02Rにとっては非常にありがたい存在となってくれる。

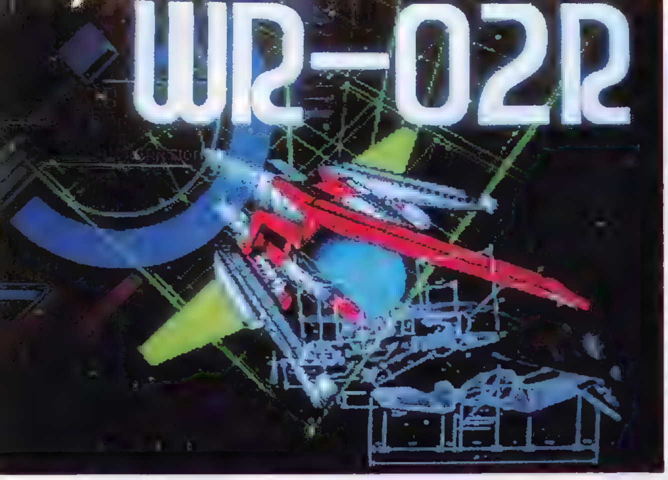
お詫びと変更点について…

前回10/30日号の紹介記事において「浸食率は0%スタート～」との表記がありましたが、製品版では50%からのスタートへ変更されたことを訂正させていただきます。



スタート直後は浸食率50%からのスタートに変更されました…。







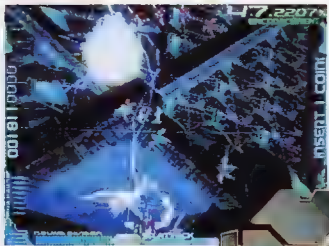
WR-02R

16-LOCK FUSELAGE
"WAVE RIDER-02R"

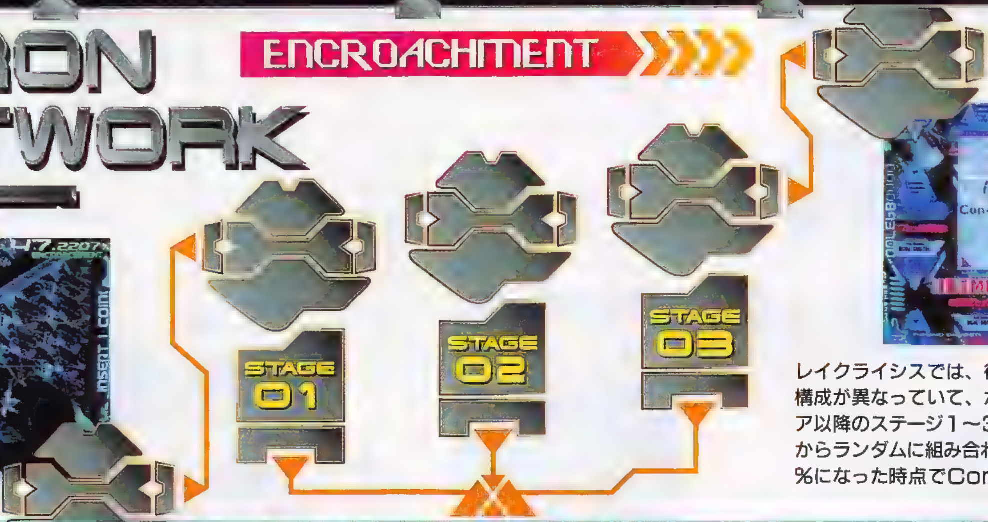


NEURON NETWORK

ENCROACHMENT



CONNECT



SELF FIELD



レイクライシスでは、従来のシリーズとステージ構成が異なっていて、ホストコンピューターエリア以降のステージ1～3までが、5種類あるエリアからランダムに組み合わされる。また、浸食率が100%になった時点でCon-Humanが出現する…。

AREA DAYLIGHT CITY



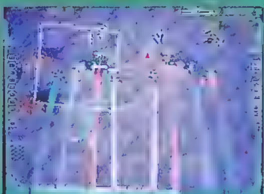
前作の1面を彷彿とさせる都市エリアで、お馴染みの戦車もいる。

AREA DESERT



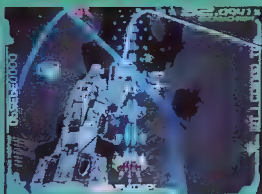
砂漠から基地内部を通過して、火山の火口へと進んでいくエリア。

AREA SKY



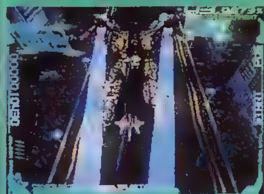
地上物はなく雲海の流れる様は、前作の6面を思い出させるエリア。

AREA WATER



宇宙空間をイメージさせるエリアで、戦艦クラスの敵も出現する。

AREA NIGHT CITY



夜の都市エリアから、後半は中枢エリアへと進行していく。

誰でもできる！ 何でもできる！ 皆で遊ぼう！

パワーストーン

POWER STONE™



対戦格闘じゃない、対戦アクションだ!!

カプコン期待の新作「パワーストーン」の最新情報を公開！少しずつこのゲームの本質が見えてきたぞ！

担当：GYU

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

前々号の巻頭スクープで紹介した、カプコン期待の新作ゲーム「パワーストーン」。「なんだ。また対戦格闘ゲームかよ」というそこの君ーこのパワーストーンは今までの対戦格闘のゲーム性を覆す、まったく新しい「対戦アクション」を銘打ったゲームだ。その全貌は未だ謎だが、今回は新たに手に入った情報を基に、パワーストーンのゲーム性を探ってみよう。

パワーストーンのここに注目！

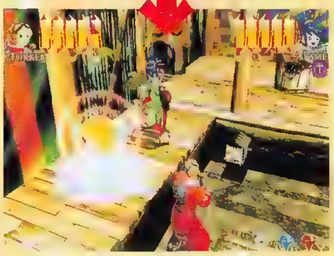
前々号ですでにお知らせしたが、パワーストーンは驚くほどに自由度の高いゲームだ。3Dポリゴンによって作られた空間を歩くことはもとより、走ったり、柱にしがみついたり、壁をかけ登ったりと、冒険映画ばりのアクションが可能。もちろんフィールドに置いてあるイスを武器にしたり、壁をかけ登ってからキックを繰り出したり、木にぶら下がって攻撃したりと攻撃方法も多彩。つまるところパワーストーンは、プレイヤーがやりたいことは何でもできるということ。今までの対戦格闘ゲームのセオリーになじめなかった人には、うってつけのゲームといえよう。

そして、このゲームのゲーム性を探るうえで注目したいのが、タイトルにもなっている「パワーストーン」の存在。フィールド上に散らばったこの伝説の宝石を3つ集めると、なんとキャラクターが変身するのだ。変身すれば強力な特殊能力と（超）必殺技が使えるようになるとのこと。おそらく、このパワーストーンを奪い合いが、駆け引きのポイントになってくるだろう。

とにかく、リアルファイト指向の対戦格闘ゲームとは、一線を画した攻防が展開されることは間違いない。打撃の打ち合いによるミクロな駆け引きとは違う、マクロな駆け引きに期待しよう。



つづらを跳び越えながら攻撃するあやめの目の前に……、



伝説の「パワーストーン」が……。すかさずゲットすると……、



その正体は、“忍者”!?



総天然色立体冒険活劇

POWER STONE 驚愕の新事実 ガードがない！

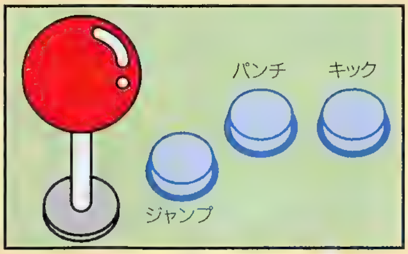
3D空間を縦横無尽に駆けめぐれ！



では、ここでパワーストーンの操作形態を紹介しよう。パワーストーンの操作は、8方向レバー＋3ボタン。移動はレバーで行い、ボタンは左からジャンプ・パンチ・キックといたってシンプルだ。

ただし、ここでひとつ注意点がある。実はこのパワーストーンには、〝ガード〟というものが存在しないのだ。ガードがないと聞くと、どうしても不安に思ってしまう人もいるだろうが、アクションゲームという視点で見ればこれは当然のこと。このことからもパワーストーンでは、打撃の打ち合いが駆け引きのすべてじゃないということがわかってもらえるだろう。

現時点でははっきりとしたことはいえないが、パンチやキックで敵を牽制しつつ武器アイテムやパワーストーンを集めることが、おそらくこのゲームの基本戦術になるだろう。基本操作が簡単だからといっても、今までの対戦ゲームとは違うまったく新しいプレイ感覚を体験できそうだ。





ガードがないパワーストーンでは、逃げ足の速さも重要になってくる？

開発者が語る 大冒険日記 その1

なぜ19世紀？

「パワーストーン」の舞台は19世紀の世界。これには大いなる必然性があります。

僕がこのゲームを創る時に最初に考えたのは「わくわくするような楽しいゲームにしたいなあ」ということでした。

最近ってゲームに限らず、アニメや漫画、小説なんかも妙にリアルになっちゃって、現実感はあるけどちっとも楽しくないなあと思わないですか？（僕だけ？）

僕が子供の頃はアニメも漫画も荒唐無稽でこれっぽっちも現実感はなかったけど、驚きに満ちていて無条件で楽しかったなあと…。

今度創るゲームはそういう風に理屈抜きで皆にわくわくしてもらいたいなあと思ったのです。というところからメインテーマである「冒険」というキーワードが導き出され、「冒険」が最も似合う（ウソ臭くない）時代として19世紀を舞台とすることが決まりました。

近くて遠い、古くさくて新しい、迷信と科学が渾然一体となっている不思議な時代。世界は謎に満ち、伝説や財宝の噂がまことしやかに語られる…。そんな時代を舞台にするところから「パワーストーン」の製作は始まったのでした…。





これがパワーストーンの力だ！



告知 パワーストーン公式サイト

11月27日よりスタート！詳しくは…、
http://www.powerstone.com
にて





新風招来
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM
©SNK 1998
-1864 A.D.
The Bakumatsu
西暦1864年、幕末
Another wind blows
through a heated age…
熱い時代に、新たな風が吹き抜ける…
This story has not yet
ended…
この物語は、まだ終わってはいない…
TINY



http://www.neogeo.co.jp/gextuka/index.html







ついに発売になった「月華の剣士第二幕　～月に咲く華、散りゆく花～」。全キャラクターの完全技表と新技の使い方、対戦のための心得を徹底して攻略！幕末の熱い風を感じてくれ!!

DES

月華の剣士 第二幕

実は大きく変わっている!

SYSTEM

システム基礎知識

より過激になった印象を受ける第二幕。実戦的な読み合いに浪漫を感じて楽しむのが吉。感じない人は司馬遼太郎大先生の「燃えよ剣」を読むしか。

担当：珈琲ふりーく

第二幕は前作にくらべ、ワンチャンスに入れることができるダメージが増えている。恐ろしくハイリスクハイリターンな世界になったと言えるだろう。演出面でもよりハードな表現が見られ、真剣らしさが追求されている。

今回はシステム面で気になる「弾き」と「連殺斬」そして「空中追い打ち&ダウン回避」についてざっと見てみることにしよう。

弾き

相手の攻撃を弾いて隙をつくることができる「弾き」。弾きは入力した瞬間白く光る。この瞬間は必殺技、通常技ともに弾くことができる。光り終わると通常技しか弾くことはできない。そして弾き受付時間が終わると、戻りは隙である。

弾きには立ち弾き、屈み弾き、空中弾き、の三種がある。弾きは通常技や必殺技のみならず、ガード不能や超奥義、潜在奥義、乱舞奥義を弾くことができる。ただし飛び道具は弾くことができない。

また特殊な弾きとしてガードキャンセル弾きが存在する。

・立ち弾き

立ち状態でDボタン。下段攻撃は弾くことができない。


地上の相手を弾くと相手は地上で弾かれポーズになる。そこを攻撃しよう。


空中の相手を弾くと相手はやられ判定を持ったまま落下してくる。

・屈み弾き

しゃがみ状態でDボタン。中段攻撃は弾くことができない。立ち弾きにくらべ弾き受付時間が短い。弾くことができるタイミングがシビア、ということだ。

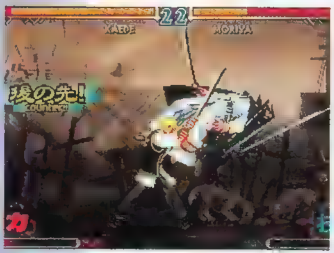
・空中弾き

空中でDボタン。下段、中段ともに弾くことができる。屈み弾きよりもさらに弾き受付時間は短い。

・ガードキャンセル弾き

⬅⬋⬇+Dボタン。相手の攻撃をガードしてから弾き返すことができる。剣質ゲージMAX状態で使うことができ、ゲージを丸ごと一本使用する。下段、中段ともに弾くことができる。ガードキャンセル弾きをした後は攻撃を当てにくいので、Dボタンを再度押して弾き専用攻撃を使うのが確実だ。

ガードキャンセル弾きは、「力」の通常技でガードされると弾かれる技（紛らわしいが弾きとは別）を弾くことができないので注意しよう。これ以外にも飛び道具を弾けたりする（相手は弾かれない）ので、ガードキャンセル弾きは他の弾きとは性質が異なると考えておくとよい。


ガードキャンセル弾き後は相手は宙に浮く。


他の攻撃を当てにくい時はDをもう一度押して弾き専用攻撃を使おう。

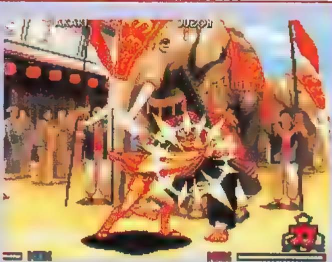
連殺斬

剣質「技」で使うことができる連殺斬。前作の基本ルートは⬅+A→立ちA→立ちor屈みA→立ちor屈みB→➡+Bであった。第二幕になって連殺斬のルートは大幅に増えた。（レバー入れ）CやB+Cを組み込めるようになり、新しく全キャラに装備されたダッシュ中レバー前AorBからも連殺斬に移行できる。

特殊技、例えば⬅+Bなどを持つキャラはそれも組み込める。また、李は独自のコンビネーションを持つ。

前作にくらべ制限された部分もある。屈みAから始まる連殺斬がなくなっている点だ。

新連斬殺のポイント


立ちのダッシュA orBから、


連殺斬を出すことができる。


立ちAから、


立ちB。AABではダメ。


立ちBから立ちCでABCの連殺斬だ。


ダッシュ中にレバー前+A orBで両ガード可のダッシュ攻撃が出る。

屈みAは連殺斬の途中で使うことは可能だが、屈みAスタートで連殺斬に持ち込むことはできない。ただし連殺斬ではなく普通につながる場合は、そこから連殺斬に持ち込める。


ダッシュ中にレバー斜め前+A orBで立ちガード不可のダッシュ攻撃が出る。

P.S.GAMEST Q&A G Q：月華の剣士2の刹那の刀、「八十枉津日太刀」ってどう読むんですか？／神奈川県　P.N.キュベレイ君　A：「やそまがつひのたち」と読みます。最近のSNKは長い名前を好んで使うので、なかなか覚えにくくて大変です。一度覚えれば忘れないんですけどね。（SNK担当：KIT）



とりあえずの連殺斬の形。立ちAから、



さらにA、



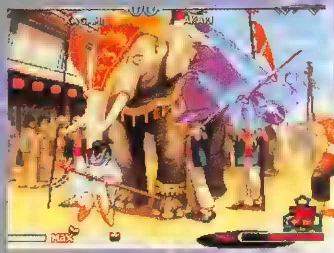
そして立ちBにつないで、



キャンセル必殺技。ガードされたときの対処を考えておこう。

空中受け身&ダウン回避

相手の攻撃をくらってふっとんでいる最中にDボタンを押すことで空中受け身、ダウンする直前にDボタンを押すことでダウン回避をとることができる。



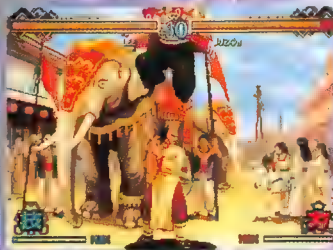
空中受け身は、とった瞬間から動き出せている。

空中受け身は受け身をとった瞬間から普通のジャンプ状態と同じ状態になることができる。技や弾きも出せる。ここで注意したいのがDボタン連打による空中弾きの暴発だ。空中弾きの着地には隙が存在するのでひどい目に遭いかねない。空中受け身をとるときはDボタンを一回だけ押すようにしよう。

ちなみに今回はジャンプの着地に硬直がない。着地に攻撃を重ねてもガードされてしまうぞ。

ダウン回避は主にダウン攻撃を回避するために使う。ただしダウン回避の着地には隙が存在するので、ここで連技を喰らう恐れがある。特に画面端など相手と離れない状況でダウン回避すると非常に危険である。

空中受け身やダウン回避をとることができる技は限られている。空中受け身やダウン回避できない代表的な例としては➡+Cや空中で弾かれた後などが挙げられる。



相手のジャンプをくぐって連続技を入れようとしても、



今回はガードされてしまう。



ダウン回避は着地に隙が存在する。

対戦心得

最後に月華の剣士第二幕ワールドで生き抜くためのポイントをいくつか挙げておこう。

●超奥義に注意

弾きや連殺斬などから超奥義が当たり前のように入る月華の剣士。空中のキャラにしっかり入る超奥義であれば、空中で弾かれても超奥義をくらうことになる。今回は空中も安全ではないのだ。超奥義を使える状態の相手には慎重に闘っていこう。

●弾きに注意

弱攻撃などいわゆる「牽制技」を低リスクだと思って適当に出すと、それを弾かれて連続技をくらってしまう恐れがある。技を出すからには慎重に。むろん相手の弾きを誘えた時はそれを見逃す手はない。

●投げスカリに注意

今回から導入された投げスカリポーズ。今回は感覚的に投げ間合いが狭いという印象を受けるので「投げられるかな?」と思った間合いより一歩踏み込んで投げるようにしよう。ダッシュから投げにいく際はレバーを引かなくてもC+Dだけで投げることができるぞ。

●「力」はゲージが溜まりやすい

「技」にくらべ「力」は圧倒的にゲージが溜まりやすい。今回は「技」が上級者向けと考えておくとよい。

●ダッシュは急に止まれない

前作の癖でダッシュを多用していると、ダッシュ停止の硬直に攻撃をくらいまくることになる。相手のジャンプをくぐってもダッシュの硬直が終わるまでキャラは振り向かず、ジャンプの着地に硬直があるわけでもないので、前作とはダッシュの使い方を変える必要があるぞ。





	技名	コマンド
	無銘（壱）（むめい(いち)）	↓↘→+AorB
	無銘（弐）（むめい(に)）	→↓↘+AorB
	無銘（参）（むめい(さん)）	↓↙←+B
	無銘（四）（むめい(し)）	→↓↘+C
	無銘（伍）（むめい(ご)）	→↘↓↙←+C
	無銘（伍ノ追）（むめい（ごのつい））	硬体術中←↙↓↘→+C
超	無銘（絶）（むめい（ぜつ））	↓↘→↓↘→+AB
潜	無銘(極)(むめい(きょく))	→↘↓↙←×2+B
潜	無銘（極ノ追）（むめい（きょくのつい））	潜在・硬体術中 ←↙↓↘→+AB
乱	無銘（滅）(むめい（めつ）)	↓↓+AorB

まずは技紹介から

●無銘（四）

上方向に腕を上げ、空中の相手をつかまえて地面に叩きつける、地上ではヒットすることのない対空専用の必殺技。とはいっても、技の出が遅いので対空性能は無銘（弐）より劣る。そのため、使いどころが少なく、今のところは、相手のジャンプ攻撃を弾いたあとの追い打ちとして使うのがベストといえるだろう。


相手のジャンプ攻撃を読んで、うまく弾くことができたら、


素早く無銘（四）を出す。見栄えが良いぞ。

●無銘（伍ノ追）

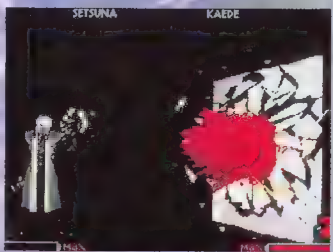
この技はインストに載ってる無銘（伍）の派生技。その無銘（伍）とは一定時間、1回だけやられポーズを無効化できる硬体術で、相手の攻撃を受けながら、攻撃できる特殊な必殺技だ。で、無銘（伍ノ追）だが、この技は無銘(伍)発動中にコマンドを入力すると発生する。技の性質は相手を一定時間制御不能状態にし、連続技を決めることができるというものだ。なお、この無銘（伍ノ追）を出したあとは、無効化状態は解除されるぞ。


無銘（伍）発動中にコマンドを入力すると八勁を放つ。


当たると相手は制御不能になり、連続技を決めることが可能だ。

●無銘（極ノ追）

続いて、こちらは潜在奥義、無銘（極）の派生技だ。無銘(極)とは相手の攻撃を3回無効にすることができる硬体術で、コマンド入力後に攻撃判定を持つ稲妻を発生させてから、無効化状態に移行するようになっている。さて、気になる無銘（伍ノ追）だが、これは相手を鏡の中に閉じこめて魂を抜き取り、それを握りつぶすといった、美しくも残酷な潜在奥義である。この技は威力が高く、かなりかっこいいので、刹那を使うなら必ず決めてみたいと思うはず。しかし、確実に決められる方法は皆無に等しく、使いどころが非常に難しい技なのだ。


相手の魂を握りつぶす荒技。決めるのはかなり難しいぞ。

刹那基本戦術

刹那は新キャラクターだから、対戦でどう動かせばいいのかわからない人が多いはず。なので、今回は基本的な闘い方を紹介したいと思う。立ち回り、攻撃、防御の3項目に分けて見ていこう。

立ち回りの基本は様子見

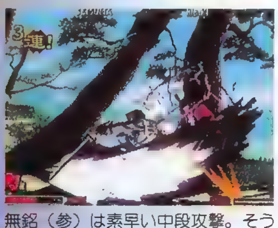
基本的には様子見がいいだろう。全体的に使いづらい技ばかりを持ち、通常技の隙の多さが目立つ刹那は牽制に使える技が少なく、立ち回りでは非常に苦労することになる。唯一、開幕位の間合いならB+Cの打ち上げ斬り（技）がオススメできる。リーチも長く中段判定で、しかも、上方向への判定が非常に大きいので跳び込みも防ぐことができるぞ。ただし、間合いを少しでも間違えると反撃は必至。リスクが大きいといえば大きい。


技自体に前進力があるので、かなりリーチが長い。

有効な攻撃方法

通常技の隙が大きければ、当然攻めの弱さにつながってしまう。剣質「力」の場合は特にそうで、連携を組み立てられないのが厳しいところ。「力」での地上戦はなるべく避け、2段攻撃のジャンプBを早めに出し、跳び込み重視で闘うといいだろう。また、しゃがみCなどの隙の少なめな技で牽制し、バックステップから無銘（参）を出すなど、相手の虚をついた攻撃を仕掛けてみるのもおもしろい。ちなみに、ジャンプCはめくりに使えるのでジャンプ攻めに織り交ぜて使うといいぞ。

次に剣質「技」の場合だが、こちらは「力」に比べ、まだ攻めやすく、ジャンプ攻めはもちろん行うことができる。また、連殺斬があるため、ある程度地上戦も行えるぞ。地上戦で有効なものは↘Cを含む連殺斬とキャンセルからの無銘（参）を使った中段と下段の2択。ガードされたときの隙は大きいので、反撃は怖いが攻めていくならこの2択を使っていくしかない。ちなみに、刹那の基本連続技だが、剣質「力」なら、Bの2発目をキャンセルして無銘（参）を出すのがベスト。「技」なら連殺斬から狙っていく。


無銘（参）は素早い中段攻撃。そう簡単には見切られないぞ。

積極的に弾きを狙え

どのキャラクターにもいえることだが、最も重要なのは防御時の判断力。というよりは弾き。これは対戦相手の癖を読むなど、対戦経験を積まなければならないことなのだが、攻めの強さがあまり見えない刹那にとっては、特に弾きのうまさが必要になってくる。弾き成功後に与えられるダメージは刹那にとって、超重要なダメージ源になる。弾きなくしては刹那を使って勝つのは難しいということだ。

弾きの狙いどころとその後の追い打ち

基本的な弾きの狙いどころは、相手のジャンプ攻撃、剣質「技」の連殺斬のつなぎや相手の連携などがある。では弾き成功後になにを決めればいいのか?各種弾きからの有効な連続技を紹介していこう。

●地上対地上で弾いた場合

剣質が「力」ならBの2発目をキャンセルして無銘(参)を決め、「技」の場合は連殺斬の←AA↓A↘Bから決める。体力ゲージ点滅時、または剣質ゲージMAX時なら無銘(参)ではなく、超奥義の無銘（絶）を狙っていこう。

●地上対空中で弾いた場合

地上で相手のジャンプ攻撃を弾いたら前述の無銘（四）を決める。間合いによっては入らないことがあるので、弱無銘（弐）で安定してもいい。

●空中対地上で弾いた場合

跳び込んで相手の対空技を弾いたときは跳び込みからの連続技を狙う感覚で、ジャンプC→立ちC（2ヒット）→無銘（参）を決めよう。ただし、タイミングが少し難しいので意外と練習が必要かも!?

●空中対空中で弾いた場合

あまり有効な技はない。そのまま空中でCを当てるか、着地してから弱の無銘（弐）を決めよう。

●ガードキャンセル弾き

ガードキャンセル弾きは地上で出しても相手が浮いてしまうので、ここは無銘（弐）で安定しておくといいぞ。

以上が各種弾き後の安定した追い打ちだ。しっかり覚えて対戦で役立ててくれ。

P.S.GAMEST Q&A Ⓖ Q：餓狼伝説スペシャルで、相手が別ラインから自分のラインに転がってきて、両者同じラインになった瞬間投げ間合いに入っている場合、同時に投げを入力したらどちらの投げが決まるの?／兵庫県　P.N.ラジャライオン君　A：同じラインになった瞬間なら同条件になります。つまり、←



	技名	コマンド
	遠間にて斬る也（とおまにてきるなり）	⬇⬋⬅＋AorB
	近寄りて斬る也（ちかよりてきるなり）	➡⬇⬊＋B
	水月を突く也（すいげつをつくなり）	➡⬇⬊＋C
	居を合わす也（いをあわすなり）	⬅⬋⬇⬊➡＋C
	抜かば斬る也（ぬかばきるなり）	（居を合わす也中）C
	抜かずば斬らぬ也（ぬかずばきらぬなり）	（居を合わす也中）BC
	紙一重にてかわす也（かみひとえにてかわすなり）	AB
	間を詰めること肝要也（まをつめることかんようなり）	（紙一重にてかわす也中）➡＋C
	間をおくこと肝要也（まをおくことかんようなり）	（紙一重にてかわす也中）⬅＋C
	備えを怠らぬ心也	スタートボタン押しっぱなし
超	発勝する神気也（はっしょうするしんきなり）	⬇⬋⬅⬋➡＋AB
潜	死を恐れぬ心也（しをおそれぬこころなり）	➡⬅⬋⬇⬊➡＋B
乱	屍を越え行く也（しかばねをこえゆくなり）	⬇⬇＋AorB

響は無双真伝流抜刀術の使い手。居合を信条とするため、剣撃は目にも止まらぬ早さだがその分、攻撃後の隙は大きく、ガードされればもちろん、当ててもダウンさせなければ不利になることが多く、空振りだとさらに大きな隙ができてしまう。

それ故むやみな攻撃は厳禁。「抜かば斬る」を心がけよう。

無双真伝流必殺技

●遠間にて斬る也

Aからでも連続技になる早さと長いリーチを兼ね備えた攻撃でAは上段でやや威力が高く、Bは下段でダウンが奪える。Aは比較的隙が少なく、先端ならガードさせれば反撃は受けにくいが、当ててもやや不利なので、確実にヒットする状況ではBを使いたい。

●近寄りて斬る也

踏み込み、斬りつける技で、Bボタン押しっぱなしで踏み込み続け、離すと攻撃する。

攻撃時の距離で効果が異なり、浅いと威力が低いうえダウンも奪えず、状況は不利。

近くで当てると、威力が高く、ダウンを奪えるうえ、ヒット／ガードに関わらず相手の背後へと駆け抜けるため、反撃も受けづらくなる。

剣質「力」で昇華が可能なのもこの近距離ヒット時のみ。

また、剣質「技」のみ相手の背後に駆け抜けた後、キャンセルして「遠間にて斬る也」「居を合わす也」を出すことができる。これで、ヒット時は連続技に、ガード時はガードを左右に揺さぶり、反撃を封じるのに使っていける。



近距離ヒットならガードされても反撃を受けにくい。

●水月を突く也

鞘で突く、やや遅い中段攻撃だが、ヒットして崩れ落ちるところへ「遠間にて斬る也」、超必殺技、乱舞奥義などが連続技になる。

●居を合わす也

（●抜かば斬る也）

（●抜かずば斬らぬ也）

「居を合わす也」は下段以外を取る当て身投げで、追加入力で威力の高い「抜かば斬る也」、気絶値の高い「抜かずば斬らぬ也」を出せる。

当て身判定が出るまでが遅く、威力的にも弾きに見劣りするが、単体の必殺技には合わせやすく、通常技、一部必殺技からキャンセルで出せるため意外と利用価値は高い。

●紙一重にてかわす也

無敵になるのは本当に一瞬なので、攻撃をかわすには向いていない。この後の派生の準備モーションと考えていいだろう。キャンセルで出すことはできない。

●間を詰めること肝要也

「紙一重にてかわす也」から相手をすり抜けることができる前ダッシュをする。

この間、必殺技でキャンセルが可能なので、左右の揺さぶりをかけることが可能だ。

●間をおくこと肝要也



背後に抜けたあとは、相手方向にコマンド入力を入れよう。

「紙一重にてかわす也」から後方へ小さくジャンプする。

意外と回避性能は高く、飛び道具などもかわせる。ジャンプ攻撃を出せて、中段攻撃として使うこともできる。

●備えを怠らぬ心也

ゲージ溜め。スピードを考えると実用性は薄い。

●発勝する神気也

「近寄りて斬る也」の強化版とでもいうべき超必殺技。

安定して連続技に組み込め、一応空中の相手もつかまえることが可能だ。

●死を恐れぬ心也

剣質「力」専用の潜在奥義。

基本的には投げ技で、接近戦時は絶大な効果を発揮する。

めくりBから直接狙うと、ヒット時は連続技に、ガードされても高い確率で決めることができる。

いきなり、ダッシュや「間を詰めること肝要なり」から狙うのも強力だ。

間合い外だったりすると、威力の低い遠距離版の打撃になるので注意しよう。



「死を恐れぬ心也」は投げ技。力の響の切り札だ。

めくりBからの連続技を狙え

とにかくめくり能力の高いジャンプBからの連続技が、響の一番の狙いとなる。

とにかく次の連続技をマスターしよう。

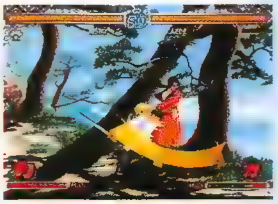
●めくりB→立ちB→「近寄りて斬る也」→（昇華）「発勝する神気也」（力）

●めくりB→⬅A→A→屈みA→屈みB→「近寄り手斬る也」→下段「遠間にて斬る也」（技）

「力」の連続技がガードされたときは、必殺技は出ないが、その後の隙をキャンセルすることは可能。相手の出方に応じて「遠間にて斬る也」や「死を恐れぬ心也」を狙っていくことができる。

「技」の連続技は、最初の⬅Aを省いたほうが確実。

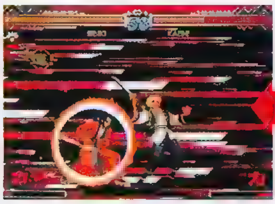
画面端では直接下段「遠間にて斬る也」に繋ごう。また、使えるときは常に「発勝する神気也」を決めること。



強力なめくり能力を持つジャンプBから、



立ちBや連殺斬から「近寄り手斬る也」近距離ヒットさせ、



力なら先行入力で昇華「発勝する神気也」につなげろ。



技なら相手方向コマンド入力で下段「遠間にて斬る也」だ。

『寄らば斬る』迎撃重視だ

ジャンプBからこれらの強力な連続技を狙うのが響の狙い（「力」なら潜在も狙いとなる）だが、実は空中戦が不得手なので気軽に跳び込むことはできない。



早出しは必要だが強力な対空技の立ちB。

地上でも気軽に出せる牽制技がないため、押され気味になるがそれでもかまわない。

地上では➡Bや上段「遠間にて斬る也」で、対空には立ちBで、近づいてくるところを迎撃、相手の動きを探りつつ、迎撃重視で闘っていこう。

もちろん、弾きも必須だ。

相手の攻めが途切れたら、あるいは、隙を見せたらこちらのターン。ジャンプBなどで一度近づいたら、めくり狙いの小ジャンプBをしつこく繰り返し、連続技や投げを狙っていこう。

P.S.GAMEST Q&A G

投げに関しては五分五分の判定。しかし、餓狼伝説スペシャルの場合、移動中のキャラよりライン上にいるキャラのほうが有利なので、ライン移動中であれば、移動してないほうのキャラクターが投げることができます。でも同じシリーズ内でも違ったりするので注意してね。（CHU）

これが新選組の実力だ!! 真田小次郎

担当：SHO



	技名	コマンド
	瞬塵（しゅんじん）	↓↙←+C
	天地（てんち）	（瞬塵で移動中）C
	翔尾閃（しょうびせん）	↓↙←+A
	無明剣（むみょうけん）	↓↙←+B
	虚空殺（こくうさつ）	→↓↘+AorB
	散華（さんげ）	→BC
	無二・烈（むに・れつ）	BC（タメ）
	疾空殺（しっくうさつ）	↓↘→+AorB
超	無明剣・贄（むみょうけん・にえ）	↓↙←↙→+AB
潜	狼牙・零（ろうが・ぜろ）	↓↙←↙→+B（タメ）
乱	百舌連斬（もず・れんざん）	↓↓+AorB

固有必殺技

●瞬塵（↓↙←+C）

この技は攻撃判定がない特殊移動技で、ダッシュよりも早く移動することができる。このとき、上半身は無敵になっているのが特徴。走る距離は無限ではなく制限があり、お互いのキャラを画面端に持ってきた状態で走ると、7割ぐらいの距離になる。これ以上は走ることができず、硬直が生じるので注意したい。

●天地（瞬塵で移動中C）

瞬塵で移動中にCボタンを押すことによって投げ技へと派生させることが可能。投げの間合いは通常投げの間合いとほぼ同じなので、ある程度密着した状態でないと投げることはできない。当然投げられなかった場合には、投げのスカりモーションが存在する。また、走り終わりのモーション中に出すことはできないので、あまり遠い位置から投げを狙うのは控えたほうがいい。



天地は相手と密着状態で出さないと投げガスカるので注意。

走り後は必殺技なら途中で走りをキャンセルできるので覚えておくといいだろう。



瞬塵で走っている最中に、必殺技のコマンドを入力すれば、



走りをキャンセルして必殺技を出すことができるのだ。

●散華（→+BC）

剣質が「技」のときしか出すことができない技だが、ヒットすれば相手を高く浮かすことができる技。通常のBCと似ているが、この技は連殺斬に組み込むことはできない単発の技なのだ。でも中段判定で、ヒットしたら超奥義も連続技になるので、弾きのあとや中間距離で狙う価値はある。特に、空中弾きから超奥義につながるのは魅力的。

●無二・烈（BCタメ）

剣質が「力」のときしかだすことができない技。基本的には通常BCのガード不能技なのだが、BCを押しっぱなしにすることで、威力をあげることができる。これは鷲塚と同じで、新選組共通の技といえる。また、最大タメがヒットしたときのみ昇華が可能となるので覚えておこう。



浮かすことができれば、必殺技や超奥義をつなげることも可能。

小次郎のコンセプト

小次郎というキャラを全体的に見てみると、特別優れているところはないが、特別劣っているところもないベーシックなキャラといえるだろう。しかし、所々で光るところはあるので、そう見捨てたものでもない。例えば、相手のジャンプ攻撃を地上で弾いたときには普通大ダメージを与えることは難しいが、小次郎の場合超奥義につなげることができるし、「技」ならば弾き後→BCで再度浮かせてから超奥義につなげることも可能なのだ。空中の相手を弾いたときにまとまったダメージを与えられるのは、全キャラ中でも数少ないので非常に心強い。



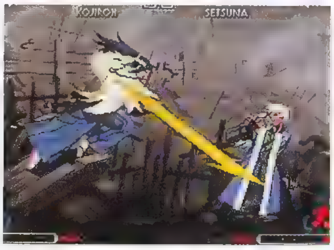
相手のジャンプ攻撃を弾いたときに、超奥義を出せば、



超奥義までが連続技となる。あまり早く出すとスカるので注意！

ジャンプ攻撃はめくり能力がどの攻撃も低いものの、B攻撃はリーチが長く、空対空でも使えるし、遠い位置からジャンプしても非常に当てやすい。ヒットしたら連続技に移行するのは常套手段だが、「力」の場合はジャンプ攻撃がヒットしたら、地上ではAボタンキャンセルですぐに必殺技を出していくのが基本。地上でBボタンを出してもリーチが短く、当たらないことが多いのだ。「技」の場合は当然連殺斬にいくのが基本だが、遠い間合いでジャンプBがヒットしたときには、立ちでA↓A↓Bを出してもB攻撃が当たらないことが多いので、最後のBを↓Bに切り替えることをオススメしたい。「技」ならば↓BからでもキャンセルLして必殺技が出せるので必ず必殺技につなげよう。

めくり能力は優れてはいないが、狙うならばジャンプCしかない。大ジャンプやダッシュジャンプからのめくりは間合いが非常にシビアだが、近い間合いで小ジャンプから出していけばめくれる可能性は高い。相手のガードを混乱させ、プレッシャーをかけることが大切だ。



リーチの長いジャンプBを、うまく使いこなしていこう。

連殺斬

一番いい連殺斬は誰もが知りたいと思うので、ここで紹介しよう。基本のA↓A↓Bでもいいのだが、この場合は最後のBを↓Bにするのがリーチもあって安定している。一番ダメージを奪えるのが、←Aからの連殺斬だ。流れは、←A↓A↓↓A↓B↓キャンセル必殺技となる。しかし、最初の←Aはリーチが短いので跳び込みのあとに使うのが基本。遠いときは素直にA↓A↓↓B↓必殺技がいい。



←Aからスタートして、3発目に↓Aにするのがポイント。



しゃがみAのあと、立ち状態でBを出さないとつながらない。



最後はキャンセルして必殺技や超奥義につなげて完成。

朱雀の男とは？ 嘉神慎之介

担当：KAL



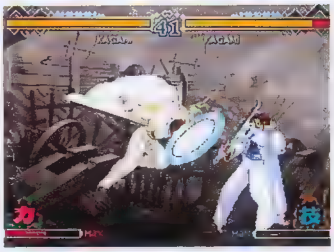
	技名	コマンド
	飛燕翼（ひえんよく）	↓↘→+A
	劫炎爪（ごうえんそう）	↓↘→+B
	不知火（しらぬい）	（劫炎爪中）↓↘→+B
	焦咆吼（しょうほうこう）	→↓↘+AorB
	焔咆吼（えんほうこう）	→↘↓↙←+AorB
	降炎襲（こうえんしゅう）	ジャンプ中↓+C
	静かなる鼓動（しずかなるこどう）	↓↙←+C押し続ける
超	星火燎原（せいかりょうげん）	→←↙↓↘→+AB
超	紅蓮朱雀（ぐれんすざく）	ジャンプ中←↙↓↘→+AB
潜	鳳凰天昇（ほうおうてんしょう）	ジャンプ中←↙↓↘→+B
乱	図南鵬翼（となんほうよく）	↓↓+AorB

天空から強襲！降炎襲

プレイヤーキャラとしては新キャラとなる嘉神。まずはこのキャラがどのようなタイプのキャラクターなのかを解説していこう。

それでは必殺技から。

基本的には飛び道具系必殺技、対空必殺技、突進系必殺技を一通り揃えていることになる嘉神だが、その突進技は空中からのみ出せるということになっているので、奇襲という要素が強くなってくる。降炎襲というこの技、ジャンプ直後の低空からでも出すことができ、しゃがみガード不可なので、攻略上、柱の一本となる。



低空からの降炎襲は攻撃の一手段として重要。

また、出したあと地上についたときのスキが大きい降炎襲だが、このスキは必殺技を出すことでキャンセルすることができる。ガードされたときなら劫炎爪や焔咆吼などを出してスキを少なくしたり、出すと思わせておいて出さなかったりといった揺さぶりをかけることができるし、ヒットしているときなら焦咆吼や同じく劫炎爪などを出すことで、連続技にすることが可能だ。

これを頭にとどめておいて、目の前でいきなり超低空から出したり、垂直ジャンプで様子見して空中ガード、空中弾き、ジャンプ攻撃等のほかの選択肢と合わせて使っていくと効果的だ。しゃがみガードを崩す要、といえよう。



ガードさせる打点をかえれば、焔咆吼も狙える。

地を焦がす爆焔！焔咆吼

飛び道具、対空技、突進技（奇襲技）等が揃っている嘉神だが、これに加えてコマンド投げまで備えているので、うまく使って試合を有利に進めたい。

この焔咆吼というコマンド投げは、Aだと連続技に組み込むことができ、Bだと連続技に組み込むことはできないが威力が高い。また投げることと自体に失敗してもさほど大きなスキにはならないので、近距離で飛燕翼（飛び道具）や焦咆吼などをガードされるよりも反撃を受けにくいという利点がある。

そこで、通常技やキャンセル必殺技のラッシュで固めていきたいときには、焦咆吼、劫炎爪（→派生で不知火）、なにもキャンセルで出さずに小技で止める、などと並んで、メインの選択肢のひとつとして多用していくといい。

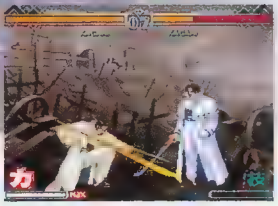
例えば跳び込みのあとに立ちAキャンセル焔咆吼とやって、すぐに屈みCを出したり、降炎襲→着地後に焦咆吼というのを事前に見せておいて、次からは相手がガードし続けるのに期待して降炎襲→着地後焔咆吼でスキ軽減→もう一回焔咆吼でどさくさに紛れて投げ、などといったように「スキの少ない必殺技」としてつなぎに使っていく。

なお、この使い方を降炎襲から多用していると、ときどき降炎襲をガードさせたあとにスムーズに投げることがある。これは降炎襲の打点が高いときで、なおかつ相手がなにか動いてガードポーズを解除したとき。完全に暴れられるとやられてしまうが、降炎襲の打点をコントロールできるようになれば焦咆吼と合わせて有効な2択となるので覚えておいてほしい。

さて空中からの降炎襲、つなぎの焔咆吼がわかったら、あとは地上での第一手、地上からの牽制技が必要だ。これには屈みAと屈みCがおすすめだ。どちらも立ちガード不能で、リーチが必要ならA、出の早さが必要ならCがいい。これらをダッシュから出していくのだが、たまには「ダッシュ→バックジャンプ」といった動きも取り入れていこう。



前ダッシュ→バックジャンプなどが有効。



地上からいくときには前ダッシュ→屈みAorCとか…、

連続技・技

剣質・技のときには、跳び込みなどが決まって近い間合いで連続技を入れられるときには←A→A→屈みA→屈みB→キャンセル劫炎爪→不知火を狙っていけばいい。

ただし近くからフルセット入れる機会はあまりやってこないと思うので、普段は「屈みC→←A」の目押し連続技を狙っていこう。これができるようになると、立ちガード不可の下段技から連続技を入れられるので、上空からの強襲技・降炎襲をもつ嘉神にとってはかなりの戦力UPとなる。

やり方は、屈みCをヒットさせたあと、「足が引っ込む瞬間くらいのタイミング」で←A+C同時押し。ここから直に焦咆吼などの必殺技にキャンセルしてつないでもいいし、連殺斬につないでもいい。これでさらにダッシュ屈みCとダッシュジャンプの有効性がUPする。



屈みCのあと、足が引っ込むくらいのタイミングで…、



←A+Cを目押し。←A+Cを同時に連打でもいい。

連続技・力

剣質・力をセレクトしているときは、連続技はとにかく焦咆吼にもっていくようにする。超奥義使用可能状態であれば、すべて焦咆吼から昇華して紅蓮朱雀につなぐのだ。ちなみにこの昇華のタイミングは意外に遅め。焦咆吼のモーションが終わるころに紅蓮朱雀のコマンドを入力しよう。

焦咆吼への狙いどころとしては、

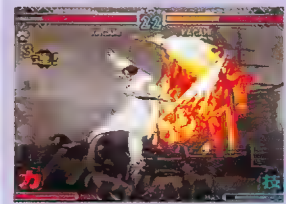
①降炎襲

②屈みC→←A

の2点が代表的。降炎襲がヒットしたら着地と同時に焦咆吼を出してしまい、そのまま紅蓮朱雀へ。屈みCから←Aへの目押し連続技ができれば、そこから、←Aからキャンセルで焦咆吼につないで紅蓮朱雀にもっていく。どちらのパターンでも、ガードされているときは焔咆吼などとの選択になる。



屈みCから目押しでつなげてきて…、



←Aキャンセル焦咆吼→昇華で紅蓮朱雀へ。

P.S.GAMEST Q&A G
→田太一君　A：基本的には武田くんの言うとおりなんですが、A入力のほうがリーチが長くて当たりやすいんです。B入力だと、やたらリーチが短く当たりにくいというデメリットがあるので、攻略記事では→←→Aにしました。密着ならば→←→B入力のほうが確実と思われます。（CHU）

	技名	コマンド
	氷刃（ひょうじん）	↓↘→＋AorB
	霜華（そうか）	→↓↘＋AorB
	瞬雪斬（しゅんせつざん）	↓↙←＋AorB
	氷鏡（ひょうきょう）	←↙↓↘→＋C
	垂斬（しずりぎり）	→↘↓↙←＋C
超	樹氷（じゅひょう）	↓↘→↓↘→＋AB
潜	真・雪風巻(しん・ゆきしまき)	↓←↙↙→＋B
乱	深・雪風巻(しん・ゆきしまき)	↓↓＋AorB



チクチク系は生き残れるか?

前作の雪と言えば、リーチが長いだけでなく接近戦も得意で、かつ連続技の破壊力がトップクラスと死角がほとんどなかった。が、第二幕では「リーチは長いものの大振りで、接近戦は苦手」な、ある意味長槍という武器に即した「普通のキャラ」になったと言えるかもしれない。中間距離で立ちAや➡＋Bといった技を相手の隙に差し込みつつ、先読み対空の霜華やしゃがみB（剣質「技」ならB＋Cも）を散らしていくのが、弾きを使わない段階での基本スタイルだ。

技数は少ないが……

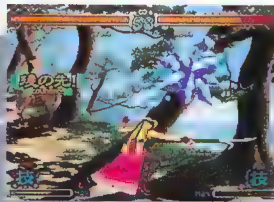
前作で猛威を奮った瞬雪斬は攻撃発生が非常に遅くなり、強にいたっては連続技に使うことができない。弾いた後など、立ちBの先端にキャンセルをかけると弱でも連続ヒットしない。ガードされると反撃確定になっているので、これを使ってラッシュをかけるのは厳しいだろう。


ヒット時はさすがに五分。さらにプレッシャーをかけろ。

そのかわり、連続技には氷刃が使える。牽制の立ちAキャンセルでも連続ヒットするが、さすがに近距離でガードされると反撃確定。

霜華は先読み対空のほか、垂斬からの追い打ちにも使える。一見飛び道具風だが、しっかり空中弾きされてしまうので多用は禁物。

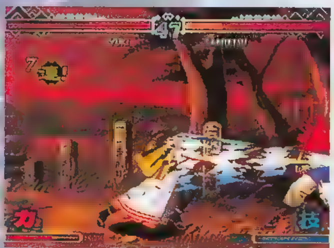
氷鏡は、特殊な弾きと思っていい。違いは、「弾き判定が出るまでが遅い」「下段を取れない」「通常の弾きよりも必殺技を取れる時間が長い」「飛び道具を跳ね返せる」といったところ。キャンセルでも出せるが、お世話になるのは相当レベルが上がってからの話になるだろう。


攻撃を取ったときは確定で技が出る。見返りは少ないか!?

垂斬はいわゆるコマンド投げで、最後の攻撃で浮かせたあとに「立ちB」「弱霜華」「立ちC（画面端用）」などで追撃できる。前作と違い、最後の攻撃はキャンセルできないので注意。

雪風巻ほしい……

新超必殺技の樹氷は、簡単に言えばリーチの長い突き技。威力不足の雪には必須の技だが、間合いやキャンセルタイミングが悪いと全段ヒットせずダウンを奪えない。基本的に単発では使わず、連続技ヒット時のみに絞ろう。


A連打でヒット数&威力がアップするので忘れずに。

真・雪風巻は、竜巻の範囲内であれば空中の相手も捉えるようになった。第二幕の雪にとって、文字どおり台風の目となりそうだ。

	技名	コマンド
	逸刀・朧・上段(おぼろ)	↓↙←＋A
	逸刀・朧・中段(おぼろ)	↓↙←＋B
	逸刀・朧・下段(おぼろ)	↓↙←＋C
	逸刀・新月（しんげつ）	→↓↘＋A
	逸刀・新月、裏（しんげつうら）	→↓↘＋B
	逸刀・双月（そうげつ）	新月ヒット時に→↓↘＋B
	逸刀・月影(つきかげ)弱	→↓↘＋A（3回入力）
	逸刀・月影(つきかげ)強	→↓↘＋B（4回入力）
	帯刀・歩月（ほげつ）	←↙↓＋A
	帯刀・歩月（ほげつ）	←↙↓＋B
	帯刀・歩月（ほげつ）	←↙↓＋C
超	活殺・十六夜月華（いざよいげっか）	→←↙↓↘→＋AB
潜	活殺・乱れ雪月花（みだれせつげっか）	→←↙↓↘→＋B
乱	活殺・白夜（びゃくや）	↓↓＋AorB



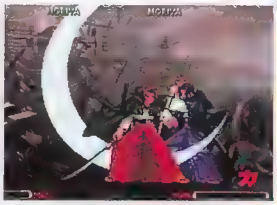
●逸刀・月影強

今作から新たに加わった新技の1つがこの逸刀・月影強だ。え、前作にもあったよ?と言う人もいると思うのだが、今回から強斬りボタンで出すことにより4段攻撃になっているのだ。

この技の性質は、突進系の中ではかなり技の出が遅い。だが、その分威力が高く『力』で全段ヒットさせれば相手の体力をごっそり奪うことができる。また、帯刀・歩月以外の必殺技を途中で交ぜることにより、強力な連続技を作ることができる。

『力』から『技』にすることによって、逸刀・月影強と弱の性質が変わる。具体的には『技』の4発目がヒットしたらダウンで『力』の4発目がダウンしなくなっている。

逸刀・月影強は、出が遅いため通常時で決めることがすくない。だが、弾きの後は確実に決めることができ相手の体力を一気に奪うことができるので、弾き後は確実に決められるようにしておこう。


ガードされてしまうと相手の返し技をくらってしまうことになる。

●逸刀・新月裏

新月より威力があり、なおかつリーチも長い。だが、その分技の出も遅く相手にガードされてしまうと返し技を覚悟しなくてはならない。また出が遅い分、対空技として使うよりかは連続技で使用したほうが無難だ。

もし対空技として使うとしたら早めに出さなくてはならないので、バクチ的要素がからんでくるのであまりお薦めはできない。使い所としては威力が高いので跳び込みからの連続技として使って行こう。

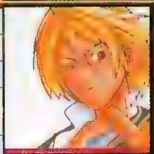

まずは逸刀・双月の威力を見てみよう。

●逸刀・双月

この技は、逸刀・新月からの追加入力で出すことができる。だが、この技を出す際にある程度限定されているので、そのことから説明していこう。

逸刀・双月は、逸刀・新月からの派生技なのだが、ただ単に1発目の逸刀・新月を出しただけだと、2発目の逸刀・双月を出すことができないのだ。じつは、相手にガードもしくは、ヒットさせないと出せない技で、さらに剣質選択の際に『力』の剣質では出すことができなくて、『技』の剣質を選ばないと逸刀・双月自体そのものが無くなってしまうのだ。じゃあ『力』だと出せない分若干弱まるのでは?と、思うかもしれないが『力』の逸刀・新月裏と威力を比較してみよう(写真左)。それほど威力的な面を見ても変わらず、『力』の逸刀・新月裏と『技』の逸刀・双月は主に連続技として同じ状況で使うため『力』で逸刀・双月が無いからつまらないということは無いので安心して『力』を選ぶことができる。


次に「力」の逸刀・新月裏だそれほど威力は変わらない。



楓（覚醒）

担当：KAL

	技名	コマンド
	晨明・疾風（しんめい・はやて）	↓↘→＋AorB
	晨明・空牙（しんめい・くうが）	→↓↘＋AorB
	晨明・高空牙（しんめい・こうくうが）	（強１発目HIT後）→↓↘＋B
	晨明・連刃斬（しんめい・れんじんざん）	↓↙←＋AorB
	晨明・嵐討（しんめい・あらうち）	（接近）←↙↓↘→＋C
	晨明・追風（しんめい・おいて）	ジャンプ中↓↘→＋AorB
	一刀・雷霆（いっとう・らいてい）	ジャンプ中CD
	一刀・束風（いっとう・たばかぜ）	↓↙←＋C
超	活心・伏龍（かっしん・ふくりゅう）	↓↙←↙→＋AB
超	活心・醒龍（かっしん・せいりゅう）	↓↘→↓↘→＋AB
潜	活心・亢龍（かっしん・こうりゅう）	↓↙←↙→＋B
潜	活心・蒼龍（かっしん・そうりゅう）	↓↘→↓↘→＋B
乱	活心・九頭龍（くずりゅう）	↓↓＋AorB

新技・追風を駆使しよう

楓には、新技として空中から斜め下に向かって飛び道具を出せる「晨明・追風」という技が追加されている。Aで出すとそのままのジャンプ軌道で弾と一緒に落下していき、Bで出すと弾発射後に後方へ跳ね返るようになっているわけだが、やはりというかこの手の技は使い方次第でかなり強力になる。

跳び込むと見せかけて、普通にBで出すだけでもなかなか強いが、相手の空中ガードを予測して、空中投げである一刀・雷霆も混ぜて使っていくようにするのだ。また相手キャラの頭上を跳び越えられるような場面では、上を跳び越しながらAで出すとガード方向が分かりにくく、かなり嫌らしい攻撃になる。このとき別になにも出さずに着地してもいいし、ジャンプAでめくりを狙ってもいいわけなので、攻めのきっかけとしては非常に有効といえる。



頭上を跳び越えながら追風をAで出し、ガード方向を混乱させよう。



起き上がりを狙ったり、ダッシュジャンプなどから…、



相手が画面端にいても、束風なら裏に回り込むことができるのだ。

地上戦は嵐討、束風がメイン

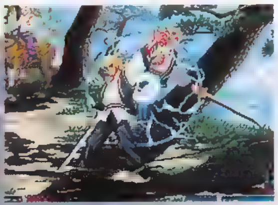
楓は立ちのAがリーチが長くキャンセルもかかるため扱いやすいので、前ダッシュからすぐに立ちAを出して牽制・攻撃していくのが基本となる。これを跳び込み、晨明・追風などと合わせて使用していく。

ただしいつまでも立ちAだけ出し続けるわけにもいかないので、相手との間合いに応じて晨明・嵐討と一刀・束風をキャンセルで出していき、意表を突きつつ流れが止まらないようにしていこう。嵐討はほぼ密着時に、束風は目の前まで行きたいときや真後ろに行きたいときに使っていく。また相手キャラが画面の端にいるときでもきちんと裏に回ってくれるので、意識して使っていくと効果的だ。

連続技は、Aからキャンセルで晨明・空牙につなぐか、立ちBから弱連刃斬につなごう。力なら連刃斬の2段目↓昇華で活心・伏龍につなぐのがいい。



また伏龍自体も技の出が早く、対空技として非常に強力だ。



両剣質共通で、嵐討から伏龍が連続技になる。



ごめんよそれ 天野漂

担当：P・鈴木

	技名	コマンド
	雀刺し（すずめざし）	→↙→＋AorB
	居飛車穴熊（九手詰め）（いびしゃあなぐま）	Aボタン連打
	必至（ひっし）	→↘↓↙←＋B（タメ押し可）
	高飛車（たかびしゃ）	→↘↓↙←＋C
	将棋倒し（しょうぎだおし）	（近）↘↘＋C
	桂馬の高上がり（けいまのたかあがり）	→↓↘＋C
	穴熊のふんどし脱ぎ（あなぐまのふんどしぬぎ）	居飛車穴熊中に↓↘→＋B
	必至～詰み！（ひっし～つみ！）	必至入力後、ボタンをタメ押し
	必至～騙し（ひっし～だまし）	必至タメ押し中にDボタン
	風車（かざぐるま）	↓↙←＋A
	超挑発（ちょうちょうはつ）	↓↘→＋スタートボタン
超	盤上此の一手！"と金"（ばんじょうこのいって）	→↘↓↙←×2＋AB
潜	盤上此の一手！"飛車"（〃ひしゃ）	→↘↓↙←×2＋B
潜	盤上此の一手！"角行"（〃かくぎょう）	→↘↓↙←×2＋A
乱	たこ金	↓↓＋AorB

どんなキャラになりそうですか？

前作同様、一発逆転型のスタイルが予感できそう。ただ、今回は各必殺技性能が少しずつ上がってきているようなので、バランス良い戦略を立てることも可能だ。小技を効かせられる大味キャラ、といったところだろうか。

この技は覚えておきたい！

●雀刺し

→←→でも出せる。ガードされると反撃されるスキは少しあるが、見逃してくれることもあるはず。中距離からの奇襲に使ったり、連続技に組み込んでいこう。屈みAからキャンセルなしでつなげることができる。

また、昇華対応技なので、超奥義につないで大ダメージを奪うことも可能だ。

●将棋倒し

いちおうコマンド投げなので覚えておきたいが、C＋Dの通常投げから↘Bを決めるほうが簡単かも。ちなみに技後にダッシュ立ちCで追撃可。

●桂馬の高上がり

対空としても、連続技用としても使いやすい。ダメージも大きい。

変わった使いかたに、→C、潜在奥義、乱舞奥義をヒットさせた後に追撃として決めていくものがある。マニアック。



昇華でドカーンと大ダメージ。

あると得するイキな技

●居飛車穴熊↓穴熊のふんどし脱ぎ

今回は連続技になりやすくなったので、気軽に使っていけそう。穴熊のふんどし脱ぎの出始めには無敵時間があるのだが、居飛車穴熊の最後の一撃は確実に弾かれてしまうので、あまり意味ないかも。

●必至～騙し

連殺斬をガードされていた時のラストに使っていけそう。技後のスキは無いに等しいが、全体モーションがやや大きめかも。



わりと簡単にA連打で連続技を作れる。お手軽連続技。



連殺斬キャンセルで必至を出し、すぐにD連打。



するとスキを消せる。毎回この連携だとバレて反撃されるけど。

小ネタでGO！

- ←Bは出が遅いものの、技後のスキは無いに等しい。
- 屈みAは連打可能。屈んだままなら居飛車穴熊は出ない。4ヒットが限界!?
- 超奥義は中段（だから？）
- ジャンプBはスキが大きい。
- 高飛車よろけは回復可能。
- 風車よろけは回復可能。

P.S.GAMEST Q&A Q：KOF'98のEDの記念写真に出ているゲーニッツは使えないのですか？今年は見学？／P.N.大一大万大介君　A：残念ながら使えません。ドリームキャスト版「KOF」の新作での復活を待つことにしましょう。いや、出ると決まってるわけではないですが。（SNK担当：KIT）



	技名	コマンド
	式神・天空（しきがみ・てんくう）	↓↘→+AorB
	劾鬼・泥田坊（がいき・どろたぼう）	→↓↘+AorBorC
	明流・鞠転げ（めいりゅう・まりころげ）	（泥田坊接地後）A〜C押し続ける
	明流・しゃぼん飛ばし（めいりゅう・しゃぼんとばし）	（泥田坊接地後）↑+A
	明流・文鎮放り（めいりゅう・ぶんちんほうり）	（泥田坊接地後）↑+B
	明流・鞠放り（めいりゅう・まりほうり）	（泥田坊接地後）↑+C
	明流・鞠落とし（めいりゅう・まりおとし）	（泥田坊接地後）↓+C
	光明五十五霊符・右往左往（こうみょうごじゅうごれいふ・うおうさおう）	←↓↙+A（剣質G減少）
	光明五十五霊符・天地無用（こうみょうごじゅうごれいふ・てんちむよう）	←↓↙+B（剣質G減少）
	光明五十五霊符・暗中模索（こうみょうごじゅうごれいふ・あんちゅうもさく）	←↓↙+C（剣質G減少）
	天文・星の巡り（てんもん・ほしのめぐり）	↓↑+C
	天文・掲げし北辰（てんもん・かかげしほくしん）	（星の巡り後）↓↑+C
	天文・転ずる北斗（てんもん・てんずるほくと）	（星の巡り後）↓↑+B
	劾鬼・清姫（がいき・きよひめ）	→↘↓↙←+A
	代わり人形（かわりひとかた）	→↘↓↙←+B（剣質G減少）
	変化人形（へんげひとかた）	→↘↓↙←+C
	明流・踏みつけ（力）（めいりゅう・ふみつけ）	（空中）↓+C
	明流・踏みつけ（技）（めいりゅう・ふみつけ）	（空中）↓+C
	天文・墜つる宿曜（てんもん・おつるすくよう）	（空中）CD
	あか狸寝入り（あかりねいり）	ダウン中スタートボタン押しっぱなし
超	式神・六合（しきがみ・りくごう）	↓↙←↙→+AB
潜	劾鬼・百鬼夜行（がいき・ひゃっきやこう）	→↘↓↙←→+B
乱	天文・数多の星屑（てんもん・あまたのほしくず）	↓↓+AorB

注目の新技

とりあえず新必殺技から見てみることにしよう。

●**泥田坊からの追加**
鞠転げはCボタンで止まれるようになった。しゃぼん飛ばしは回転しながら攻撃をかける。真上だけでなく斜め上方向で入力することにより軌道を変えることができる。文鎮放りは↑+Cのダウン攻撃のような軌道で踏みつけっぽい攻撃をする。

●**光明五十五霊符**
ゲージをわずかに使用し、ヒットすると相手キャラを混乱状態にすることができる技。右往左往は相手が黄色に光りレバーが左右逆転する。天地無用は相手が緑色に光りレバーが上下逆転する。暗中模索は相手が赤色に光りボタンがランダムに変化する。

●**星の巡り**
追い打ちの部分が追加入力になっており、掲げし北辰は昇華可能、転ずる北斗は威力が高い。

●**代わり人形**
いわゆる当て身技。下段攻撃をとることはできない。ゲージをわずかに使用する。

●**変化人形**
なんと今回は相手と剣質が同じになり、必殺技まで使えるようになる。超奥義などは使えない。

●**あか狸寝入り**
剣質ゲージが少しずつ増加する。ダウン攻撃以外の攻撃もくらうので注意しよう。

基本戦法

空中では発生が早くめくり性能があるジャンプC、斜め下方向に強いジャンプBを使い分けていこう。

「技」の連殺斬はAABキャンセル清姫 or 天空 or 六合の形は健在。ただし天空の硬直が長くなり反撃を受けやすくなっている。連殺斬がガードされているときはBキャンセル←+Bで締めるとよい。

「力」は対空技の屈みBからキャンセルで天空や泥田坊C、六合（一）が連続技になる。


空中追い打ち時、タイミングを合わせるために使うのが主な用途。


六合はボタン押しっぱなしでタイミングが変わる。


光明五十五霊符は相手を混乱させる。くらったときは色で判断しよう。



	技名	コマンド
	ハッパ	↓↘→+AorB
	やせガマン	↓↘→+C
	むずハナ	↓↙←+C
	ユラシ	→↓↘+AorB
	岩クダキ	→（タメ）←+C
	鉄アタマ	（岩クダキ中）↓↘→+C
	たたきツケ	→↘↓↙←+A
	ぼこナグリ	（たたきツケ中）↓↘→+A
	すりツブシ	（たたきツケ中）↓↘→+B
	ぶんナゲ	→↘↓↙←+B
	かットバシ	（ぶんナゲ中）↓↘→+B
	ふットバシ	（ぶんナゲ中）↓↘→+C
超	ほうむラン！	（ぶんナゲ中）↓↘→+AB
超	大胆不敵（略）驚愕火山弾（だいたんふてき（りゃく）きょうがくかざんだん）	↓↘→↓↘→+AB
超	刮目！（かつもく）	（ぼこナグリ中）→↘↓↙←×2+AB
潜	超激烈呆然（略）仰天大噴火（ちょうげきれつぼうぜん（りゃく）ぎょうてんだいふんか）	↓↘→↓↘→+B
潜	超激働じゃイ！（ちょうげきどうじゃい）	（刮目！中）→↘↓↙←×2+B
乱	超鮮烈改善（略）自在大乱打（ちょうせんれつかいぜん（りゃく）じざいだいらんだ）	↓↓+AorB

飛ばせ！十三ほうむラン！

第二幕で数々の変更を受けた十三だが、目を見張るべきは多彩に追加された「投げ派生」だろうーんねッー！

まずは待望の対空投げ「たたきツケ」から語ろう。コイツは空中にいる敵をムンズと掴み、投げさらす豪快な技。

皆の予想通り、対空弾きから繋げることができるし、「技」の「打ち上げ斬り」が画面端で成功した場合も、「たたきツケ」いただきだ。

この技には2種類の追加入力があり、追加その1の「ぼこナグリ」からは超必の「刮目！」へと繋げることも！「力」ならばさらに潜在能力の「超激働じゃイー！」へと至らしめることも可能だ！もちろんダメージは死ぬほど痛えー！

凄い凄すぎるー！今度は十三イケるべーと鼻息荒くなるのも無理はないと思われるが、まあ待て若者よ。

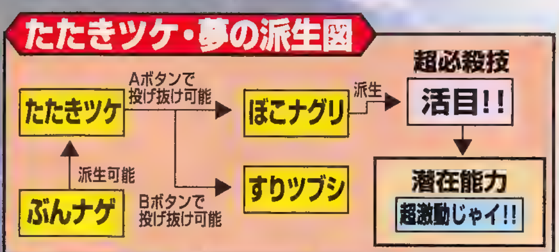
実は「ぼこナグリ」「すりツブシ」への派生は、投げ抜けが存在しているのだ。詳しくは表参照のこと。

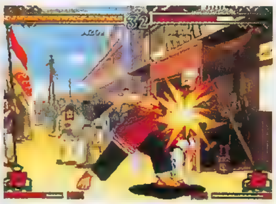
一方の対地投げ「ぶんナゲ」からはダメージ一定の「ふットバシ」、タイミング次第でダメージ変化の「かットバシ」と、2種類の派生を持つ。

そしてぶんナゲからの派生で何と言ってもド凄えのは超必扱いの「ほうむランー」。クリーンヒットで体力ゲージの8割を持っていく、何とも法外なコマンド投げだ。まさに「一撃必殺」の名にふさわしい投げー！十三は体力ゲージが点滅してからが勝負だといっていいだろうー

ちなみに、「たたきツケ」には対地投げの「ぶんナゲ」からも繋げることができるぞ。


「たたきツケ」からの脱出はボタンの読み次第。




「力」のガード不能技はわりと使いやすいぞ。



	技名	コマンド
	龍槌旋(りゅうついせん)	↓↙←+C×3
	龍翔旋(りゅうしょうせん)	(ジャンプ中)↓↙←+C×2
	炎扇翔(えんせんしょう)	↓タメ↑+B
	炎龍擺尾(えんりゅうはいび)	→↘↓↙←+AorB
	無影脚(むえいきゃく)	(ジャンプ中) ↓↘→+C
	霞(かすみ)	A+B
	火影(ほかげ)	霞中にA
	焔群(ほむら)	霞中にB
	旋風(せんぷう)	霞中にC
	発勁(はっけい)	霞中にD
	龍砕落(りゅうさいらく)	コンビネーション中に→+C
	息吹(いぶき)	挑発中スタートボタン押しっぱなし
超	奥義・炎龍纏身(えんりゅうてんしん)	↓↙←↙→+AB
潜	秘奥義・蒼天無影脚(そうてんむえいきゃく)	↓↙←↙→+B
乱	絶命奥義・天地黎明脚(てんちれいめいきゃく)	↓↓+AorB

どんなキャラになりそうですか？

「力」を使った場合は一発を狙った手数の少ないタイプに、「技」を使った場合は手数を増やして相手のミスをさそうタイプになりそう。どちらもテクニカルだが、忙しい上に反応が必要になる「技」が面白そうだ（「力」が簡単だ、ということでもないけど）。

この技は覚えておきたい

●炎扇翔

コマンドが前作と違うので要注意。対空・連続技用として使いやすい。技の途中で↓Bを入力すると追加攻撃が出せる。なるべく遅いタイミングで追加攻撃を出せばダメージアップだ。


B+Cヒット後（技）でも狙える。タイミングを見極めよう！

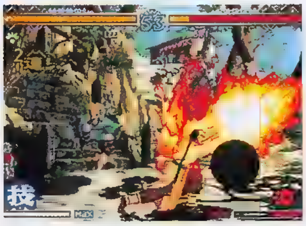
●炎龍擺尾

かなり出の早い攻撃。小技（連殺斬や屈みC）キャンセルで出しても、龍砕落からノーキャンセルで出してもつながるのが強み。昇華対応技なので、超奥義につなげられる状況ならAで、それ以外の時はBで出していこう。

Bで出した後は、←↙↓↘→Bで追加攻撃をすることができる。バッチリ連続技になる上に、相手をダウンさせられるのがメリットだ。

●龍槌旋

連続で3回コマンドを入力すると追加攻撃が出せる。ダメージよりも剣質ゲージを増やす用途に適している。連続技用に使っていこう。


わりと使える追加攻撃。連続技のお供にどうぞ。

あると得するイキな技

●無影脚

中段なので、ジャンプ上昇中に使っていくと強そう。空中戦で打ち勝った後の攻撃はガードできないメリットも。

●霞（かすみ）

いわゆる避け。この状態から各ボタンに対応した技を出せる。避けている時間が短いので、使いどころは今後考えていく必要がありそうだ。

●超奥義

昇華だけでなく、連殺斬キャンセルからでも連続技になる。常に狙っていきたい。

なにより肝心なのは連殺斬ですね

「技」を使う時には欠かせない連殺斬だが、李のみ派生が多く扱いにくい。連殺斬中のBは↓Bで入力し、その後に↓Cや→Cをつなげていくパターンを覚えておこう。キャンセル必殺技につなげられることも忘れずに。

詳しいルートは今後説明、またはムックを見てもらおう。


技後のスキがなく、さらに連携、連続技を決めていける龍砕落。



	技名	コマンド
	流影刃(りゅうえいじん)	↓↘→+A
	朧斬り(おぼろぎり)	→↓↘+C
	気孔砲(きこうほう)	↓↙←+B
	影法師(かげぼうし)	→←→+C
	断ち骨破(たちこっぱ)	(影法師中) ↓↙←+A
	霞斬り(かすみぎり)	(影法師中) ↓↙←+B
	天魔落とし(てんまおとし)	→↘↓↙←+C(ジャンプ中可)
	水面隠れ(みなもがくれ)	←↓↙+A
	骸縫い(むくろぬい)	ジャンプ中↓↘→+AorB
	天魔脚(てんまきゃく)	ジャンプ中↓+C
	転輪(てんりん)	(天魔脚中) ↓+C
超	断鋼刃(だんこうじん)	→←↙↓↘→+AB
潜	闇狩り(やみがり)	→↘↓↙←×2+B
乱	蟷螂双刃(とうろうそうじん)	↓↓+AorB

新生「霞斬り」を使え！

中段、下段、表、裏の四択が凶悪な斬鉄。今から紹介する必殺技を混ぜることでさらに多彩な攻めを展開していこう。

●朧斬り

前作同様早めに出していけば対空になるが、今回は気絶値がそれほど高くないので、連続技には使わなくていい。

●断ち骨破、霞斬り

この二つは「影法師」から出せる。断ち骨破はリーチと出の早さに優れ、いきなり出すときに使っていく。影法師は相手の体をすりぬけて後ろにまわれるので、接近戦で後ろに抜けつつ断ち骨破を出せばガード方向が逆になり…凶悪だ。霞斬りは出がやや遅いものの中段。なおかつ二段技で一段目にキャンセルをかけて別の必殺技を出せる。基本的には連続技に組み込んでいこう。この場合は、霞斬り→流影刃・前方ジャンプA（剣質「技」ならAB）→空中天魔落としとつなげると、見た目、ダメージともに一級品になる。


霞斬りからキャンセルして流影刃につなげていけば、


ジャンプ攻撃を当てて、キャンセル空中天魔落としが入るのだ。

●水面隠れ

姿を消す技。一定時間で効果は切れる。影法師をうまく使って正面か裏かの単純二択が有効だ。

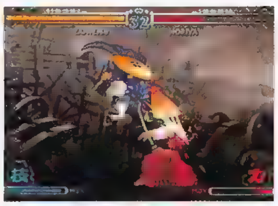
●骸縫い

追い打ち攻撃に使うと超強力。ジャンプの昇りで出して2回骸縫いを当てるのだ。普通に使うときは2回出すと硬直が長いので、基本的に一回出し（弱がメイン）を使っていく。接近戦で弾きを読んで使い、そこから連続技を狙っていこう。


追い打ちで骸縫い×2は大ダメージだぞ。覚えよう。

●天魔脚、転輪

この技は多段技で2段目以降がしゃがみガード不可という珍しい空中技。闇雲に出しても反撃され放題なので、今回からキャンセルのかかるようになったジャンプ攻撃から使っていこう。しゃがみガードを崩せる昇りジャンプAからキャンセルで出すのがメインとなるはずだ。たったこれだけでかなりのダメージを奪えるぞ！もちろん転輪につなげ、相手がダウン回避をしなければ、超低空昇りジャンプ骸縫い×2が決まる。


昇りジャンプAから天魔脚は強力な中段となる。

●蟷螂双刃

入力にややくせがあり後半部になるに従って早めにしていかないといけない斬鉄の乱舞奥義。断鋼刃が超強力なので使う機会は少ない。

P.S.MESSAGE G →すよね。昔はシューティングで「一周目は出来て当然なので二周目からやります」という攻略をしたこともありますし、難しいところ。矛盾してるのですが、古い人も納得させつつ、新しい人にわかりやすい攻略を目指していかなきゃいけないですね。（SNK担当：KIT）

	技名	コマンド
	禿鷲(はげわし)	↓↙←+AorB
	廻転肝えぐり(かいてんきもえぐり)	→↓↘+AorB
	地舐め滑り(ちなめすべり)	→←→+C
	斬肉鎌鼬(ざんにくかまいたち)	←↙↓↘→+AorB
	斬肉大鋏(ざんにくおおばさみ)	(ジャンプ中)↓↙←+AorB
	無慈悲(むじひ)	(近)→↘↓↙←+C
	狂行・臓物探り(きょうこう・ぞうもつえぐり)	ダウン攻撃中にレバガチャ!!
	啄み(ついばみ)	禿鷲中に↑+B
	廻転肝えぐり追加	廻転肝えぐり中AorB連打
超	迷兇死衰・凶器(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+AB
潜	迷兇死衰・凶飢(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+B
乱	狂喜・微塵刻み(きょうき・みじんきざみ)	↓↓+AorB



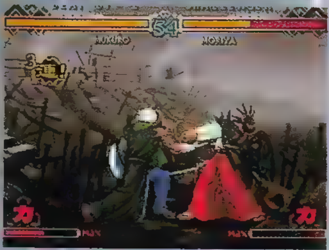
斬肉鎌鼬の連続技を狙っていこう

前作の紫鏡と非常に似た性能をもっている骸。跳び込みやダッシュから斬肉鎌鼬を狙っていくのが基本のダメージ源となりそうだ。

●←Aからの斬肉連続技

斬肉鎌鼬はAで出せば出が早くキャンセルからつながるし、ガードされてもほぼ互角と性能が高い。そこで斬肉鎌鼬Aを主に使っていく。

連続技につなげるには、←Aの連打から入っていくと良い。←Aは連打が効き、連続となってそこから斬肉鎌鼬Aにつなぐことができる。ダッシュ←A連打から連続技にするのが一つの形だ。


←Aは連打が効く重要な小技。技なら目押しが必要。


←Aや連殺斬からキャンセルでつながる斬肉鎌鼬。

斬肉鎌鼬Aが決まったら↑Bで追い打ちし、レバガチャ(凶行・臓物探り)でさらにその回数を増やす。ここまで入れれば大きなダメージを奪え、ゲージもかなりたまる。

●ジャンプBでめくろう

ジャンプBはめくり性能が高く、威力もあるので多用していきたい。小ジャンプなどさまざまなジャンプからBを出し、着地でつないで斬肉鎌鼬の連続技につないでいこう。ちなみに立ちB・しゃがみBは対空技として有効。

●廻転肝えぐり

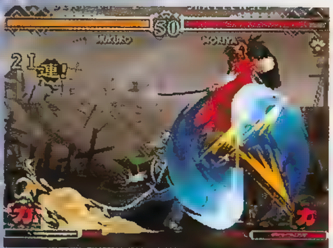
武器をぐるぐる回すこの技は、Aで出すと多段技で削り量が大きい。ガードさせても反撃をくらわないのでキャンセルをかけて削り、ゲージを貯めよう。ボタン連打で武器のリーチが伸びる。

●地舐め滑り

ダッシュするだけの技だが、体が低くなり、当たりにくくなる。また、相手を通り過ぎて裏に回ることができる。斜め右下Cなどからキャンセルして使っていくのが効果的。

●迷兇死衰・凶器

この超奥義は廻転肝えぐりの強化版のような技。出が早く、立ちBにキャンセルをかけることによって連続技にすることができる。斬肉大鋏Bから昇華で連続技にすることができるのも魅力的。ただしガードされると反撃確定。発動時にボタン押しっぱなしで発動を遅らせることができる。


迷兇死衰・凶器は斬肉大鋏から昇華でき、連続技になる。

●迷兇死衰・凶飢

出るのが早い潜在奥義。斬肉鎌鼬の強化版で、立ちBキャンセルで連続技になる。対空弾きから連続でつなぐことができる。

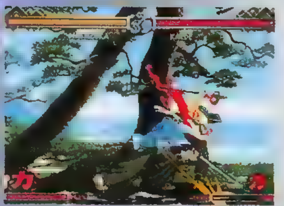
	技名	コマンド
	疾空殺(しっくうさつ)	←要素タメ→要素+AorB
	虚空殺(こくうさつ)	↓要素タメ↑要素+AorB
	狼牙(ろうが)	←要素タメ→要素+C
	狼牙・直式(ろうが・ちょくしき)	(狼牙後)↓↘→+C
	狼牙・斜式(ろうが・しゃしき)	(狼牙後)↓↙←+C
	狼牙・伏式(ろうが・ふくしき)	(狼牙後)↓↙←+B
	俊殺(しゅんさつ)	↓↙←+AorB
	俊殺・連(しゅんさつ・れん)	(俊殺HIT後)AorB連打
	俊速・無の間合い(しゅんそく・むのまあい)	(力状態)BCタメ押し
超	真・狼牙(しん・ろうが)	↓↙←↙→+AB
潜	最終・狼牙(さいしゅう・ろうが)	↓↙←↙→+B
乱	絶・狼牙(ぜつ・ろうが)	↓↓+AorB



技バランスの微調整

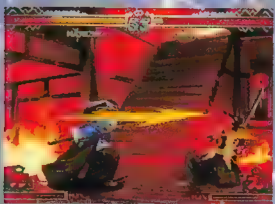
今作の鷲塚は大きな変更はほとんどなく、前作との違いは細かい点で技のバランス調整が行われた程度に過ぎない。

あたらしく追加された新技は「狼牙・伏式」。狼牙バリエーションのひとつで、判定は下段攻撃。立ちガードできないので、狼牙のあとは斜式と伏式とで事実上の2択をかけていくことができる。


下段を攻撃できる、新技の狼牙・伏式。

前作からの鷲塚使いにとって、残念なパワーダウンがひとつ。それは狼牙から追加入力の直式までのあいだにほとんどディレイがかからなくなったというところだ。これにより、狼牙のヒットを見てから直式を入力し、超奥義の真・狼牙に昇華させるという常套手段は不可能となった。この連続技自体は今回も成立するが、ある程度の決め打ちで出していくことになるだろう。

ほかの技ではほんとうに微妙なレベルの変更のみ。たとえば、前作の➡Bはただのしゃがみ状態(しゃがみガード以外に入力)の相手には空振りしてしまっていたが、今回はちゃんとヒットさせることができる。おそらく、前作よりも下方向に攻撃判定が厚くなったのだろう。これにより、➡Bが相手の下段攻撃に一方的に負けるようなことはなくなっている。

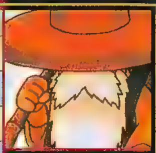

➡Bは低い姿勢の攻撃にも当てられるようになった。

必殺技の溜め時間は相変わらず短い。前作同様、基本的に「なにかの行動を起こしたら、即レバーを溜め方向に入れる」のが鉄則だ。また今回はシステムの変更によって、➡Cでふっ飛ばした相手に空中で追い打ちできるようになっている。鷲塚の場合は、➡Cでふっ飛ばしたらすぐに溜め方向にレバーを入れて、吹っ飛んできた相手に疾空殺や虚空殺などの技で追い打ちをかけていこう。

剣質「力」のB+Cはガード不能だが、鷲塚のB+Cは発動モーションが見にくいので実戦で使いやすい。ほかのキャラはB+C発動直後からガード不能攻撃の目印である、足元に「黄色いオーラ」が出る。鷲塚の場合はこのオーラが一歩後退してから出るので、B+C自体の発動を気づかれにくい。また、このとき大きく後退してから攻撃するので、相手の技をかわしながら当てていきやすい。割と使いやすい攻撃なので、時々攻めに織り込んでいこう。さらにこの技は全キャラに備わっている「システム技」だが、鷲塚ならボタンを押したままにすることによって、攻撃力をアップさせることができる(「俊速・無の間合い」)。B+C自体を見切られにくくするためにもうまく活用しよう。また赤く点滅するまで溜めれば、昇華がかかるようになるぞ。


ほかのキャラより発動がバレしにくいB+C。

SNKから12月25日に発売される予定のネオジオポケット用ソフト「サムライスピリッツ!」。このソフトと、ネオジオポケットの新色「クリスタル」と「サムライスピリッツストラップ」を同梱した限定スペシャルBOXが限定で発売されるようだ。サムライファンは予約しよう。



ゆっくり育ててやりましょう
玄武の翁
担当：P・鈴木

	技名	コマンド
	亀笠（きぼく）	↓↘→+A
	亀笠（きぼく）	↓↘→+B
	亀笠（きぼく）	↓↘→+C
	亀舞・地（かめまい・ち）	→↘↓↙←+AorB
	亀舞・天（かめまい・てん）	→↘↓↙←+C
	釣果大良（ちょうかたいりょう）	→↓↘+A
	釣果大良（ちょうかたいりょう）	→↓↘+B
	釣果大良（ちょうかたいりょう）	→↓↘+C
	無功用・天（むくゆう・てん）	←↓↙+C
	無功用・地（むくゆう・ち）	←↓↙+B
	無功用・人（むくゆう・じん）	←↓↙+A
超	玄武の咆吼（げんぶのほうこう）	→←↙↓↘→+AB
潜	玄武の怒り（げんぶのいかり）	→←↙↓↘→+B
乱	玄武舞（げんぶまい）	↓↓+AorB

どんなキャラになりそうですか

ガードしにくい必殺技を多く持つので、相手にとってはいやらしいはず。ただ、連続技を覚えるのが大変かも。相手をいやがらせるのは得意だが、思ったほど勝率が伸びない、変わったキャラに育ちそうだ。ポテンシャルは高いと思うぞ。ダークホース!?

この技は覚えておきたい！

●無功用・人

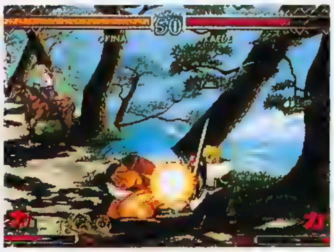
いきなり移動技だが、まったくと言っていいほどスキがなく、連殺斬をガードされてしまった時のフォローに欠かせない存在になる。ちなみに「天」は中段、「地」は下段。



なにごともなかったように間合いを離せる。

●亀舞・天

中段技で、前作よりもダメージが上がった。ただ、スキも大きくなってしまったのが残念。奇襲として使うか、確実に連続技に組み込むか迷うところだ。



見切りにくい中段。ダメージも大きいしスキも大きい。あらまあ。

●釣果大良・A

通常技にキャンセルをかけて出せば、対処しにくい攻撃になる。ダメージもそれなりに大きい。

●亀笠・A・B

ランダムで遅い亀、早い亀、玄武のどれかが出る。ダウン攻撃の代わりになる点も魅力。

基本的には連続技用だが、Bを対空として使うのも有効。ただ、スキの大きさが半端ではない点に注意しよう。

あると得するイキな技

●亀舞・地

Bで出せば高威力な上、昇華対応技なのでさらに大ダメージが見込める。ただし技の出がかなり遅いので、弾き成功後に狙うのがメインになるだろう。Aはやや中途半端？

●亀笠・C

体力を回復させられるスッポンを出す。相手の体力ですらも回復させられるそのパワーには驚かされる。相手をダウンさせた後に使ってみても面白そうだ。相手の起き上がり方向を一風変わった方法で迷わせられる。

小ネタでGO！

・今のところ、連殺斬は「A↓A↓B↓↘C↓A亀笠」が面白い。これに↓A、B+Cを混ぜていこう。

・亀笠入力でたまに出る玄武は攻撃力等の性能が高い。

・釣果大良Aよりも、通常投げ→A亀笠のほうがダメージは大きい。

・対CPU戦では無功用・地がかなり有効。おためしあれ。



投げからの亀笠はバカにならないダメージだ。



コマンド連続入力の鬼
直衛示源
担当：前作の苦労は報われるか!? FRSN.O

	技名	コマンド
	白虎爪（びゃっこそう）	↓↙←+AorB
	白虎襲（びゃっこしゅう）	↓↙←+C
	烈咆吼（れつほうこう）	→↓↘+A
	絶咆吼（ぜつほうこう）	→↓↘+B
	翡翠砕（ひすいさい）	←↙↓↘→+AorBorC
	金剛砕（こんごうさい）	→↘↓↙←→+C
	壊（かい）	（金剛砕中）←↙↓↘→+A
	握（あく）	（金剛砕中）←↙↓↘→+B
	潰（かい）	（壊中）↓↙←+A
	烈（れつ）	（壊中）↓↙←+B
	昇（しょう）	（握中）↓↙←+A
	墜（つい）	（握中）↓↙←+C
	瑠璃砕（るりさい）	ジャンプ中CD
超	暴虎馮河（ぼうこひょうが）	↓↘→↓↘→+AB
	驚天動地（きょうてんどうち）	（暴虎馮河中）→↘↓↙←×2+B
	勇往邁進（ゆうおうまいしん）	（暴虎馮河中）←↙↓↘→+B
超	動天驚地（どうてんきょうち）	→↘↓↙←×2+AB
超	震天動地（しんてんどうち）	（壊中）→↘↓↙←×2+AB
超	因果応報（いんがおうほう）	←↙↓↘→←+AB
潜	不倶戴天（ふぐたいてん）	→↘↓↙←×2+B
潜	怒髪衝天（どはつしょうてん）	（握中）→↘↓↙←×2+C
乱	抜山倒河（ばつざんとうが）	↓↓+AorB

連続入力を覚えよう

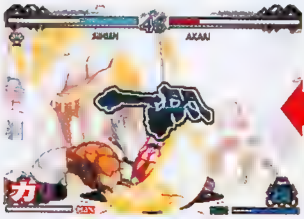
今回の示源は、コマンドの連続入力による派生がついたため、とりあえず覚えなければならないことが大幅に増えた。この辺は図解で示したので、そちらを参照してほしい。

まず、金剛砕からは「壊」と「握」に派生する。このあと壊は「潰」と「烈」に、握は「昇」と「墜」の2ルートに分かれて、それぞれ超奥義と潜在奥義へつなぐコースが存在する。壊と握のあとの追加をミスするか、なにも入力しないかで「轟震」（自動追い打ちの踏み付け）が発動するぞ。

剣質「技」の白虎襲は、↓↙←+Cを2回追加入力できる。このとき2段めの蹴り上げは、↓↙←+C以外にほかの必殺技を入力することでキャンセルをかけることが可能だ。例えば2段めを→↓↘+Bでキャンセルすれば、浮いた相手を絶咆吼でキャッチすることもできる。

もうひとつの追加入力系は超奥義の暴虎馮河がある。この技からは「驚天動地」という投げ技か、「勇往邁進」という打撃技に派生する。驚天動地はガードされていたときにも相手をつかむことができるのに対して、勇往邁進は暴虎馮河でふっ飛ばした相手への追い打ちとして機能する。ただし気をつけてほしいのが入力のタイミング。勇往邁進で暴虎馮河をキャンセルするタイミングの幅は広いのに対して、驚天動地は暴虎馮河のある特定の場所でないとキャンセルがかからない。驚天動地を出すタイミングで勇往邁進を入力すると、遅すぎて相手を落としてしまうので気を付けよう。

最後に特筆すべきは超奥義の因果応報。この技はただの投げ技から、「くらって発動する技」に変化した。入力から専用モーションのはじめの部分で相手の攻撃をくらうと発動、そのまま相手をつかんで攻撃する。この技の恐ろしいところは、その攻撃力にある。相手の体力がMAXの状態から、じつに7割近くのダメージを与える。しかもこのダメージで潜在奥義ではなく超奥義という点がミソ。剣質「力」なら体力点灯時からいつでも一発逆転が可能だ!!



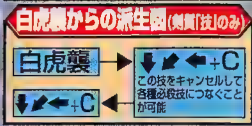
一閃!!出したほうもくらったほうも「マジかあーっ!!」と叫ぶこと必至。



因果応報が発動。あかりの残体力に注目。この状態から、







SOULCALIBUR

さて今回のソウルキャリバーではカラーページでドドンとタイムリリースキャラのCGを公開だ！

ゲーメストムック「ソウルキャリバースキルアップマニュアル」ではデフォルトキャラクターのみだったハイエンドCGモデルを今回ここに公開することとなった。

ナムコのCG技術の高さは他の追随を許していないのはこれらのキャラクターCGを見てもらえればわかると思う。鎧や剣、肌、髪の毛に至るまで綿密に描き込まれ、もはや芸術の域！といっても過言ではないだろう。

見て楽しむもよし、イラストの参考にするもよし。存分にお楽しみを。



吉光（ヨシミツ）

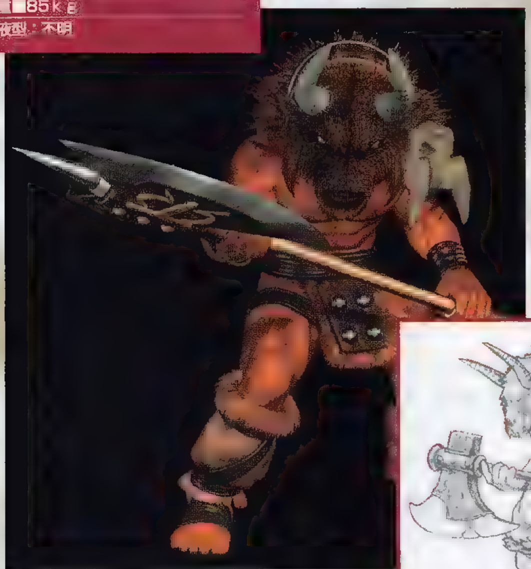
元祖からくり忍者

使用武器■日本刀
武器名■名刀吉光
流派■卍忍術
年齢■不明
生年月日■不明
家族構成■不明。一族は全員虐殺された。
出身地■不明
身長■170cm
体重■57kg
血液型■O型

Rock（ロック）

激震の大地

使用武器■バトルアックス
武器名■アポカリプス
流派■我流
年齢■38歳
生年月日■12月14日
家族構成■両親の消息は不明。インディアンの孤児・バングーを育てている。
出身地■ロンドン生まれ／新大陸育ち
身長■176cm
体重■85kg
血液型：不明




Siegfried Schtauffen（ジークフリート・シュタウフェン）

明日なき魂



使用武器■ツヴァイハンダー
武器名■レクイエム
流派■我流
年齢■19歳
生年月日■2月6日
家族構成■母・マーガレット 父・フレデリックは彼自らが殺害している。
出身地■神聖ローマ帝国
身長■165cm
体重■50kg
血液型■A型

リザードマン Lizard man

戦慄の緑鱗



使用武器■ショートソード&スモールシールド
武器名■クシィソード&ゲイムシールド
流派■ギュルクス([illegible]アレス流)
年齢■3歳
生年月日■不明
家族構成■不明。仲間はたくさんいる。
出身地■不明
身長■180cm
体重■86kg
血液型■不明

成美那 ソン・ミナ

一刀入魂娘



使用武器■先祖伝来の斬馬刀
武器名■紅雷
流派■成家式大刀術+真行山臨勝寺棍法
年齢■19歳
生年月日■11月3日
家族構成■父・成漢明
母・弟共に病死
出身地■智異山/李氏朝鮮
身長■162cm
体重■48kg
血液型■A型

Inferno インフェルノ





黄星京 ファン・ソンギョ

灼熱の志士



使用武器■中華刀
武器名■蒼雷
流派■黄式大刀術
年齢■28歳
生年月日■8月8日
家族構成■両親とは死別。
恩師・成漢明
出身地■智異山/李氏朝鮮
身長■171cm
体重■62kg
血液型■AB型

ハガキの集まりが悪いぜ!!



街でビートマニアグッズを身につけた若者をよく見るようになったけど、ミンナはゲットしてる!? 今回からイッキに2曲解説だっ!!

担当：DJ Hammer & DJ SUW

ビートマニア購入作戦

イヤ～っ!!やっと手に入ったよ。家庭用ビートマニアの専用コントローラー!!さっ！早速やってみっか…。

（プレイ中）

…う～ん。なんか物足りないんだよな～。こう業務用っつう迫力を追求したいんだよねぇ～（と言いつつハマる）。ヤッパ本物じゃないとダメだ！よしっ!!本物買おう!!



やっぱりオリャ～本物じゃぁなきゃダメだ!!買うしかネェな!!

エッ!?ダメなの!?

じゃあ早速コナミさんに電話だ!!いつもお世話になってる広報の小坂田さんに聞いてみればOKかな?。

スー：あモシモシ？小坂田さん？ビートの筐体売ってチョ。

小坂田：いや～。筐体は個人には売ってないんですよ。あ、ポップンよろしくネそんじゃ。

なに～っ!!そんな～っ!!どうすりゃ買えるんだ？



早速コナミに電話してみる!!なに～っ!!ダメですと～っ!?

まだ手はある!!

ん～っ!?どうしたらビートマニア買えるんだろ!?欲しいなぁ～っ。そうだ!!いつも広告を出してるメッセサンオーさんに聞いてみよう。そうと決まればアキバへゴーだ!!

スー：こんちわ～っ。

メ：いらっしゃいませ。

スー：あの～ビートマニア欲しいんスけど…。

メ：えっ!?ビートマニアですか!?中古もまだないんですよ。新品でも構いませんよ。

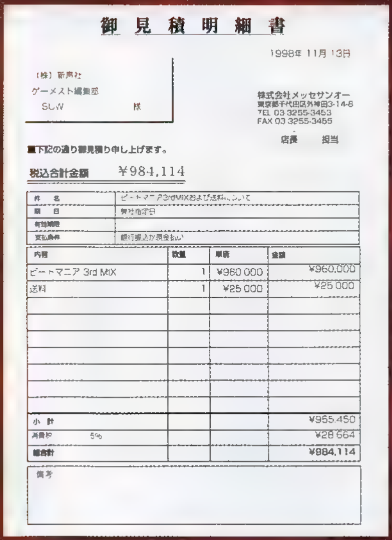
スー：そうなんスか。

メ：そうですか。じゃあ見積書を出しましょう。

スー：よろしくお願いします。



メッセサンオーの店員さんに見積書を書いてもらう。ゲッ…。



御見積明細書

1998年 11月 13日

（株）新声社
ゲーメスト編集部
SUW 様

株式会社メッセサンオー
東京都千代田区外神田3-14-8
TEL 03-3255-3453
FAX 03-3255-3455

店長 担当

■下記の通り御見積り申し上げます。

税込合計金額 ¥984,114

件名	ビートマニア3rdMIXおよび送料について
期日	貴社指定日
有効期限	
支払条件	銀行振込か現金払い

内容	数量	単価	金額
ビートマニア 3rd MIX	1	¥960,000	¥960,000
送料	1	¥25,000	¥25,000
小計			¥955,450
消費税 5%			¥28,664
総合計			¥984,114

備考

――後日、メッセサンオーさんから連絡が！再びGOだ!!

スー：こんちわー。ひとつ考えてたんですけど、どうやって筐体を確保するんスか!?

メ：こちらが問屋さんに発注してですね、問屋さんがメーカーさんに発注して、その後、販売店に輸送する仕組みになっているんですよ。

スー：なるほど～っ!!

メ：ビートマニアぐらいの大型筐体になると、色々条件が必要ですが大丈夫ですか？

スー：そうなんスか？

メ：ええ。例えば…

●搬入できる幅のドアや窓があるか？（ビートマニアのサイズは、横幅1120mm、縦幅1010mm、高さ1970mm）

●床の強度は大丈夫か？（体重量は250Kg）

●消費電力は足りるか？（ビートマニアの消費電力は300W／平均400VA）

●防音対策はできているか？（さすがにボリュームを絞っても音が響く）

などが挙げられます

スー：そこらへんはOKッス

メ：あと運送料が3～5万。搬入場所によって変わります。



これが家庭用のブレーカー。電気が足りなきゃタダの箱だ。

スー：いや～っ、全然OKッスよ!!よろしくお願いします。

メ：お買いあげありがとうございました～っ!!

――てな感じでかかる費用は最高で103万4114円!!（推定）本物志向なキミも買っとく!?

いよいよ搬入へ！



玄関からなんとか搬入中…

お部屋に筐体を運び込むとこんな感じだ!!今後の課題としてお部屋の内装や、家具のデザイン、照明にまで気を使わないといけませんな。金がいくらあっても足りね～っ!!

配置完了!!



※写真は合成イメージです

本物が買えないキミはコレでガマン!!

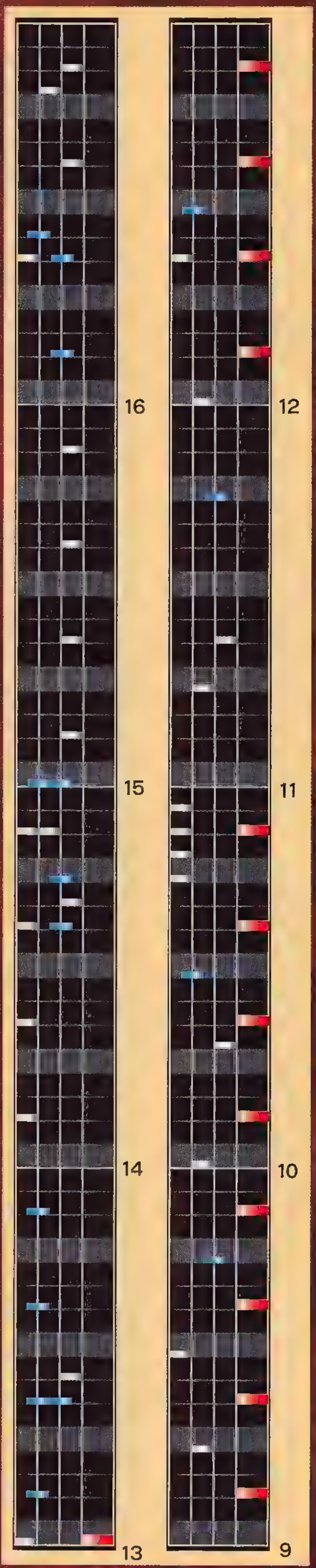
アーケードから始まって3作、家庭用が10月に発売されたビートマニアだけど、ついに携帯ゲームになって発売されることになった。

その名も「ビートマニア・ポケット」。これで、いつでもどこでもビートマニアが楽しめるようになったんだ!!

収録曲は「ヒップホップ」、「DJバトル」、永遠の定番曲「ハウス」など全部で6曲。携帯ゲームなのに盛りだくさんだ!!オマケに付属としてイヤホンジャックもついてるから、電車の中でもOK!!周りに迷惑はかけないぞ。気になる発売日は12月23日。お値段は2980円（予価）だ!!クリスマスプレゼントにもってこいだぞ!!



取材協力、本文参考資料：**株式会社メッセサンオー**
〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8
TEL:03-3255-3453 FAX:3255-3455





QUEEN'S JAMAICA

crunky Boy featuring

BPM:94
Time:78sec
TotalNote:189

ゲーメスト独自による参考スキルレベル

リズム	★★★☆☆
連打力	★☆☆☆☆
器用さ	★★★★☆

「2nd」までのレゲエは、どちらかというと馴染みやすいライトな曲調だった。が、「3rd」オリジナルのこのナンバーは、よりリズムを強調した音色を用いており、かなりコアな雰囲気になっている。ノート配列のほうも、それに合わせるかのような高難度。テンポこそ遅いものの、さまざまなパートが同時に重なっているパターンが多く、プレイヤーは指の置き方・捌き方に悩まされることだろう。スクラッチも多いため両手でボタンを押すか左手だけで頑張るか、そのバランスが要求される。訓練次第でオールGREATを狙えるが、その道のりは意外と長いかも。

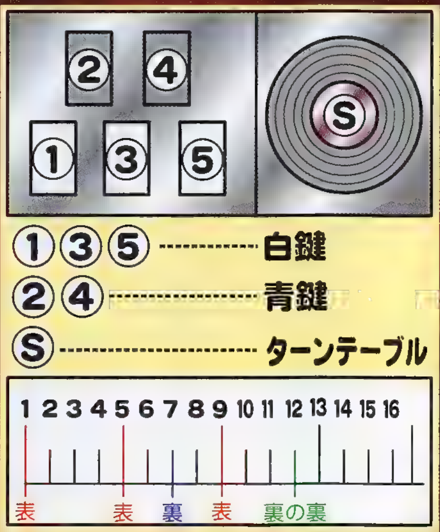
このページの読み方

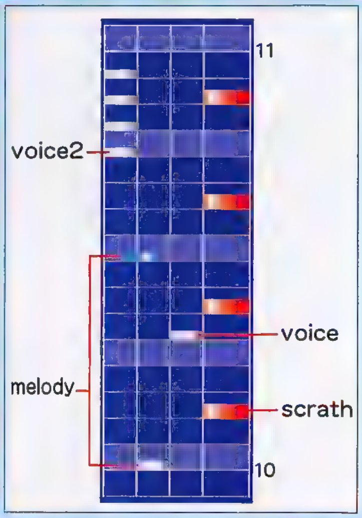
文中に出てくる数字とアルファベット（①、②、③、④、⑤、S）は、それぞれ図のボタン&ターンテーブルに対応しています。

また、「表」「裏」という表現は、リズムの取り方です。1小節を16分割すると、

1、5、9、13……表
3、7、11、15……裏
4、8、12、16……裏の裏

ということになります。



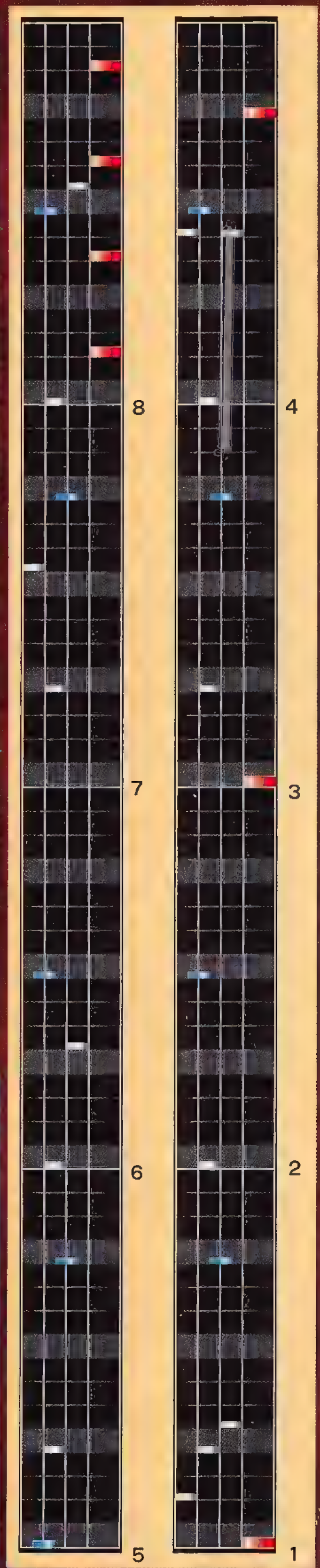


8〜12小節目

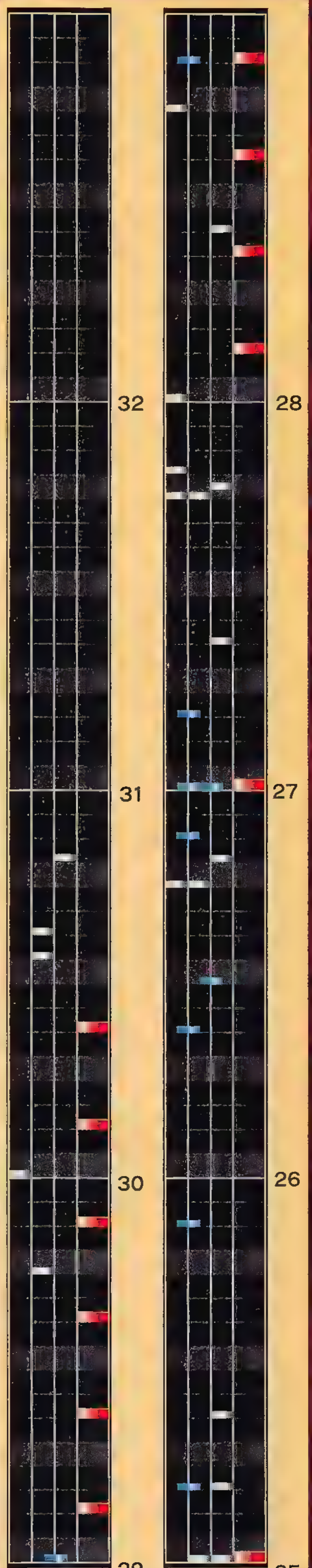
ここのスクラッチは、「押し」だけにするか、「押し」と「引き」で交互に回すかで、最初は意外と迷ってしまうかもしれない。台の状態にもよるが、一応、「押し」だけで対応するのが良さそうだ。

指先で弾く程度に抑え、あまり回転させないのがコツ。ただ、このパートは「押し」と「引き」で別の音が割り当てられているので、できれば自分なりにアレンジしたいところではある。

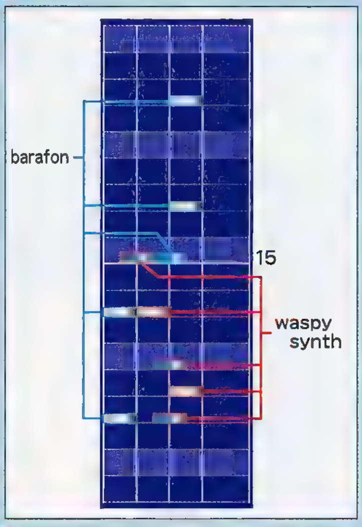
ちなみに、12小節4拍目の裏から13小節1拍目にかけては、「引き→押し」にしたほうがGREATを取りやすいかも。



※掲載した譜面はゲーメスト編集部で制作したものであり、実際の譜面と幅等の比率が若干異なる場合があります。また演奏時間と総ノート数に関しては編集部で調べた時間と数を掲載しています。



14～15小節目



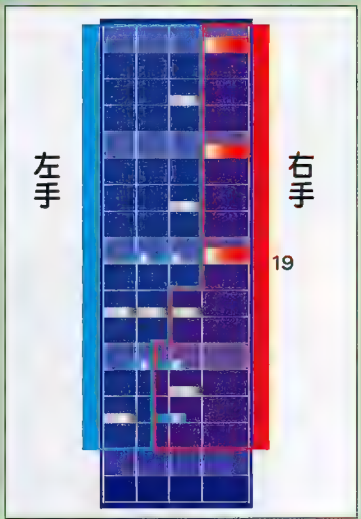
13～20小節にかけては、①+②もしくは④+⑤のバッキングが2小節ごとに交互に配置され、それにメロディなどの音が重なっている形が続く。

以前までのレゲエ（クラシック）の後半が変則的になったものと思ってもらえばいい。

最初の難関は14～15小節のつなぎで、メロディが②から⑤キーまでまんべんなく配置されている。

14小節目は「左手バッキング、右手メロディ」で押し、15小節目で「左手メロディ、右手バッキング」という担当パートの交代を強く意識して押そう。

18～19小節目

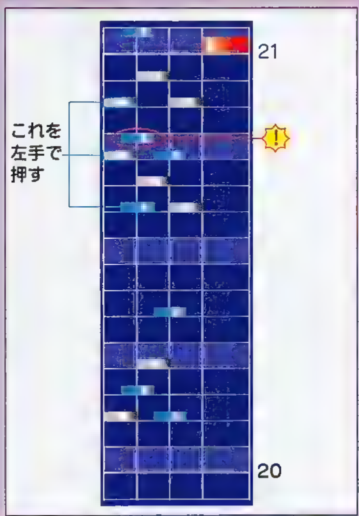


次の難関。ここは音楽的要素を意識せず、単純に「技術的に簡単な押し方」を研究したほうがいいだろう。

両手での同時押しが苦にならない人は、図のように「一番右側にあるノート」だけを切り離して考え、それを右手で担当するといい。18小節の4拍目から、8分刻みで「タン、タン、タン」と同時押しを意識しよう。

ほかにも「両手交互」などの押し方はあるが、結局はここの楽譜を見ながら練習しておき、手に馴染ませるのが一番の早道だ。

20小節目



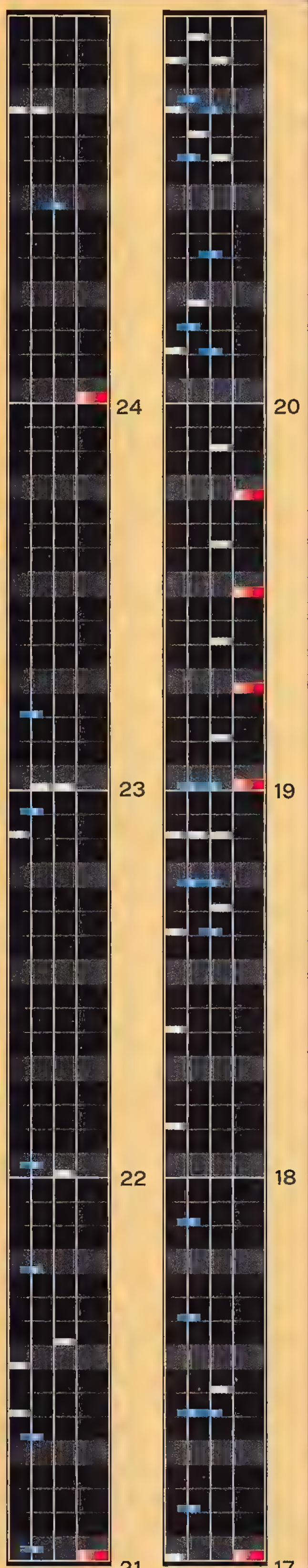
レゲエの最難関、20小節目の3から4拍目。初見でいなせるハードプレイヤーはともかくとして、基本的には覚えておかないと話にならない。

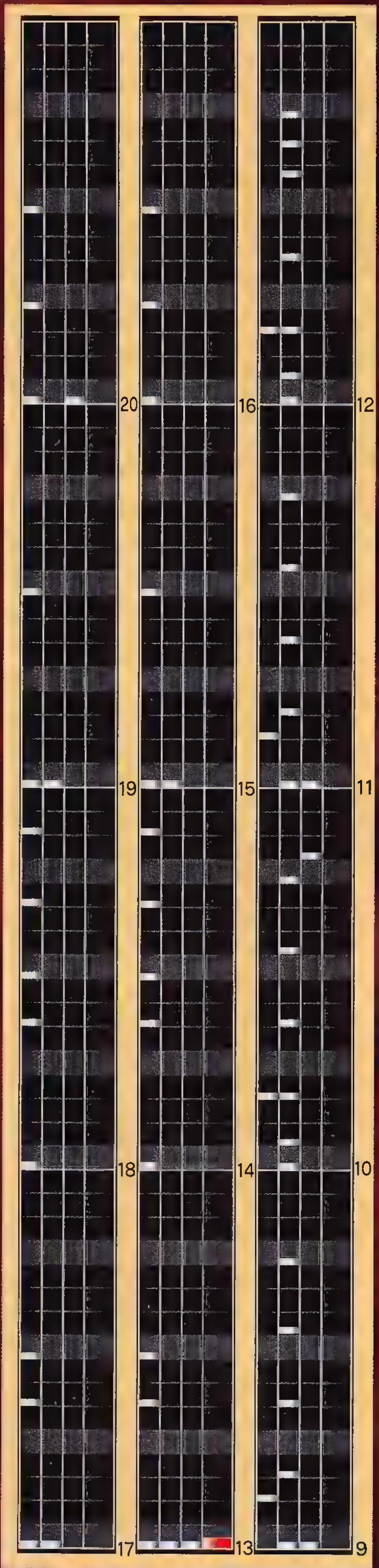
筆者のオススメパターンは、「同時押しの左を左手で担当する」方法。これだと、

左手「・・②・①・①・」

右手「・・⑤③④②⑤③」

となり、右手が覚えやすい。「白鍵（⑤、③）→青鍵（④、②）→白鍵（⑤、③）」と、素早く交互に入れ換えよう。○の②は、16分刻みよりも微妙に早いが、16分のタイミングで押してしまって構わない。









ゲーメスト独自による参考スキルレベル

リズム	★★★★☆
連打力	★★★☆☆
器用さ	★★★★☆

ビートマニアの提示する新しい音楽ジャンル、「ワールドグルーヴ」。音階を持っているのはボイスだけで、ほかはすべて民族音楽的なパーカッションによる構成。そこから生み出される怒濤のリズムはクライマックスの「滝」でプレイヤーに大きなプレッシャーをかけてくる。が、この曲を☆6つたらしめている本当の難所は、この「滝」のみ。見た目に圧倒されず落ち着いて対処できるようになれば、ハードプレイヤーでなくとも確実な上達が見込めるはずだ。ただしオールGREATを狙うのであれば、後半の判定タイミングがやや早めになっていることに注意しよう。

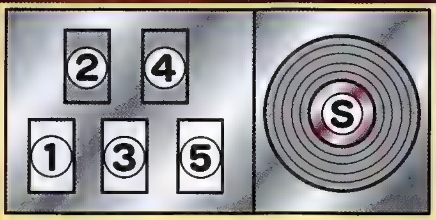
このページの読み方

文中に出てくる数字とアルファベット（①、②、③、④、⑤、S）は、それぞれ図のボタン&ターンテーブルに対応しています。

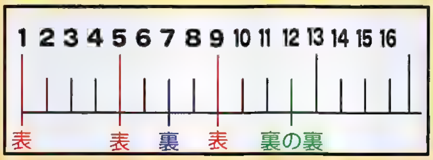
また、「表」「裏」という表現は、リズムの取り方です。1小節を16分割すると、

1、5、9、13……表
3、7、11、15……裏
4、8、12、16……裏の裏

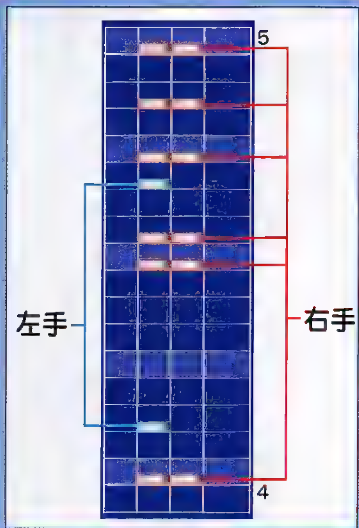
ということになります。



①③⑤……白鍵
②④……青鍵
S……ターンテーブル

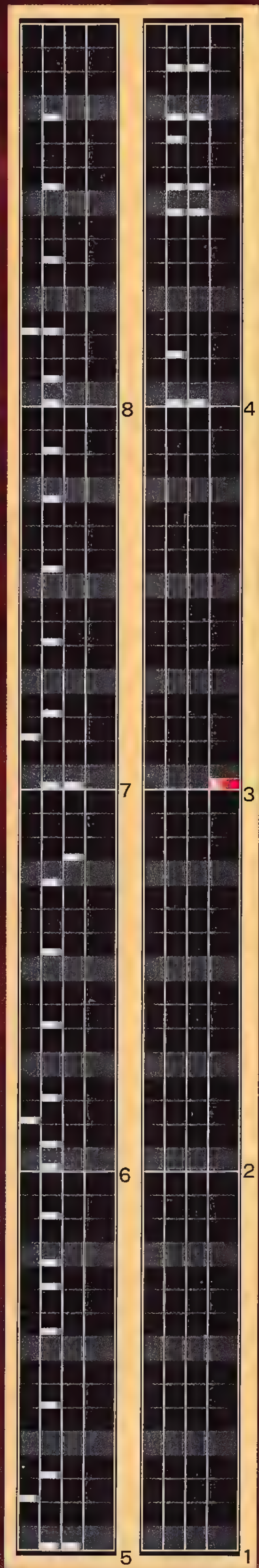


4~28小節目

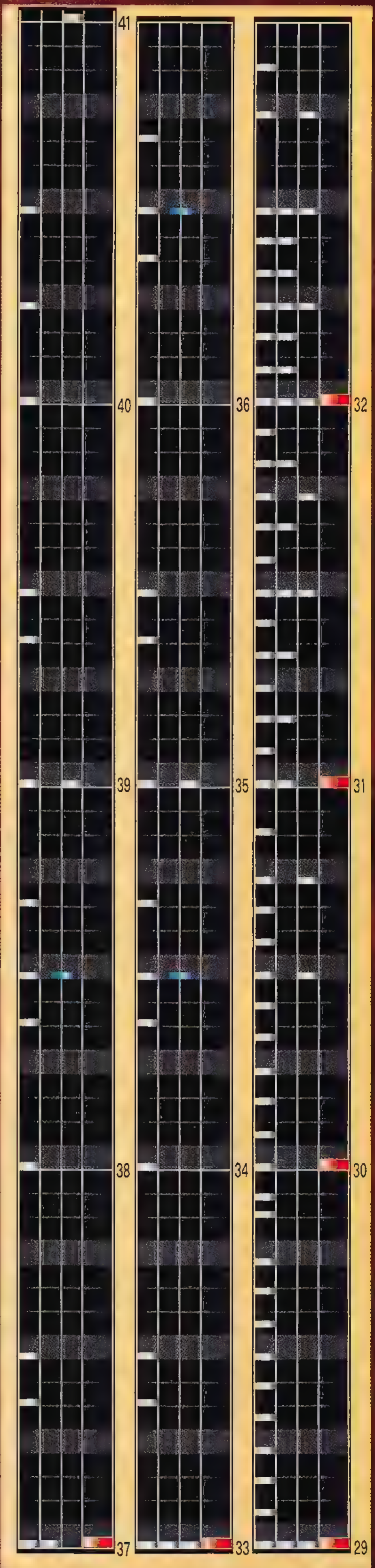


5～12小節にかけては、③に割り当てられたコンガでひたすらリズムを刻んでいく。ここは、曲を覚えることに尽きるだろう。うまい人のを聞けばすぐに理解できるはず。ときどき入ってくるズレた①や⑤は、16分刻みになっていることに気をつけ、あまり早く（or遅く）ならないように。

4小節目と21、23小節目にある1コ&2コ同時押しの混合は、それぞれのボタンを片手ずつ押すほかに、同時押しを右手、1つを左手で押す方法もある。慣れればこちらのほうがGREATを取りやすいだろう。



※掲載した譜面はゲーメスト編集部で制作したものであり、実際の譜面と幅等の比率が若干異なる場合があります。また演奏時間と総ノート数に関しては編集部で調べた時間と数を掲載しています。



29～32小節目

ワールドグルーヴ最大の山場、「滝」に突入する。ノートの量にビビりがちだが、規則性は高いので見た目ほどの難しさはない。21小節から出てくる3連符のタイミングを体で覚え、画面よりは音を良く聞いて合わせるのがコツだ。

ただし１つ注意したいのが、29小節と30小節の境目。画面をよく見れば分かるのだが、小節の区切りが若干違う（29が長く、30が短い）。一応ここに掲載した譜面は、編集部で調べた「内部的に正解と思われる配列」になっているので、参考にしてほしい。

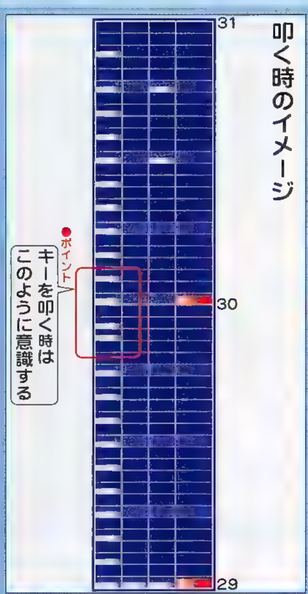
とはいえ、実際にゲームオーバーになる要因は、31～32小節目になってくるだろう。最初のうちはSを無視し、左手で①、右手で③＋⑤を担当するといい。

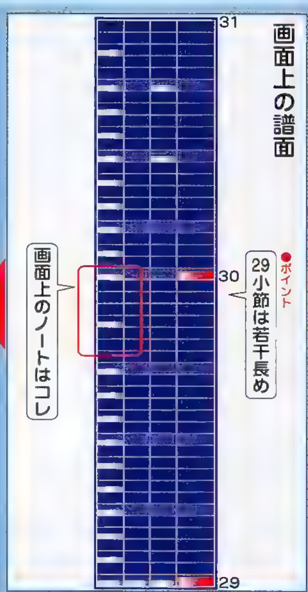
ゲージを減らす原因は押し間違いではなく、むしろテンポずれによるBAD連発なので、足でリズムを取るなどして、①キーの連打タイミングだけは見失わないように。

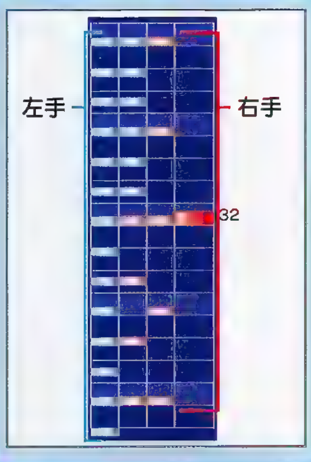
言葉で表すと、
29「**タ**タタ**タ**タタ**タ**タタ**タ**ン**タ**タ」
30「**タ**タタ**タ**タタ**タ**タタ**タ**ン**タ**ン」
31「**タ**ン**タ**ン**タ**ン**タ**ン**タ**タ**タ**ン」
32「**タ**タタ**タ**タタ**タ**ン、**タ**ン**タ**ン」

という感じになる（ちょっと分かりにくいか？）。太字のところにアクセントを置けば、右手も押しやすいはず。

ボタンの対応に慣れてきたら、今度はSもキメてみよう。31小節目の１拍目は、左手で①＋③、右手でSを押したあと、すぐに右手を戻して③と⑤を担当する。

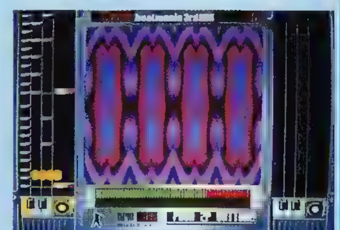




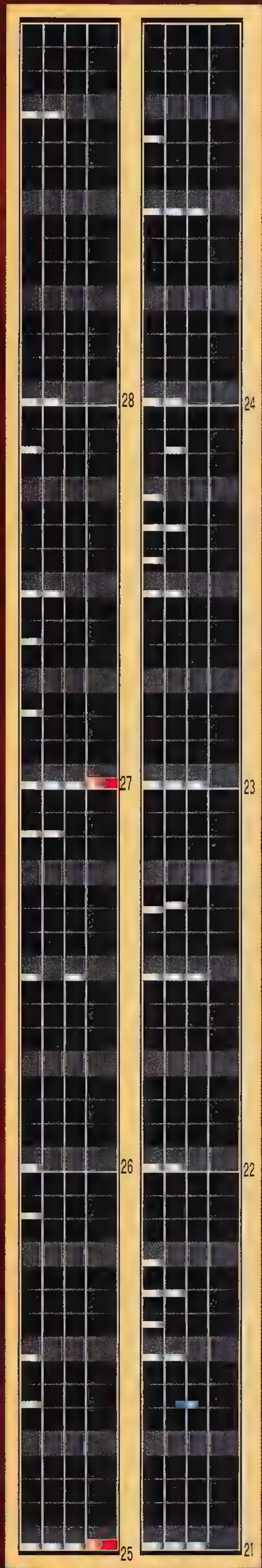


32小節目は①＋③を左手、⑤を右手で押すといい。

ちなみに「滝」を過ぎたあとは、画面や曲のタイミングよりも若干早めに押すように心がけると、GREATが出やすくなるので覚えておこう。



上に記したイメージ図のように叩いていけば、29小節目の難所は克服できるハズ。



目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.244

12/30

DECEMBER 30

表紙「幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～」
イラスト/藤原ひさし　表紙写真「レイクライシス」©TAITO CORP.1998

特別企画

業界の事情　販促物について　94

SCOOP

SCOOP スリルドライブ　2

一押し

幕末浪漫第二幕　**月華の剣士**　～月に咲く華、散りゆく花～　12

証されるゲームシステム　**ジョジョの奇妙な冒険**　6

自機のCG初公開　**レイクライシス**　8

全く新しいタイプの格闘ゲーム　**パワーストーン**　10

未公開CG掲載　**ソウルキャリバー**　26

ビートマニアを買う!?　**beat mania 3rd MIX**　28

攻略

ランダム面完全攻略　**ガンバード2**　177

各キャラ技解説　**ファイティングレイヤー**　184

ストリートファイターZERO3　44

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　170

ソウルキャリバー　177

ダンスダンスレボリューション　192

COMIC

第25回 中平正彦 ストリートファイターIII RYU-FINAL～闘いの先に～　129

好評連載

設定資料集（幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～）	73
インフォメーション	65
コラムの中庭	68
コナミ元気ロケ通信	78
カプコンなんです	80
ゲーメストアイランド	81
キャラクター人気投票	90
コンスポ	113
キャサ夫のどんな感じ	118
初心者講座	122
猛者通信	124
めざせハイスコア	164
プレゼント	174
編集後記	176

ゲーメストからのお知らせ

ゲーメストムック発刊のお知らせ	4
KOF'98テクニカルマニュアル発刊のお知らせ	43
X-MARKETのお知らせ	72
トレーディングカード発売のお知らせ	102
美少女系ムック発刊のお知らせ	104
マルゲ屋瓦版	113
ゲーメストEXムックからのお知らせ	114
コミックマーケット出展のお知らせ	116
グッズプラザ	118
コミックス発刊のお知らせ	127
G-MODELからのお知らせ	169
次号予告	175

▼掲載広告ご案内▲

イエローバッグ	56
一休さん	67
宇宙堂	58
エス・エヌ・ケイ	206～207
カプコン	208～表3
関西電子	128
キョーワインターナショナル	57
コインジャーナル	128
コミック虎の穴	162～163
サンカンパニー	146
G-FRONT	61
シグマ電子	150
システムIII	159
新宿書店	161
セガ・エンタープライゼス	表4
ソフトショップ・マリオ	45
総合ゲームショップ三国志	59
タイトー	表2～1
タイムマシン	147
タイムロケット	152
TAMAYA	153
哲信クリエイト	156
テクナート	154
東京アニメーター学院	64
東京ゲームデザイナー学院	145
トライ	148～149
ドリームToco	155
PCB共和国	127
ファンタジークラブ	123
ファントム	158
FUGA	125
マックジャパン	62～63
マルチボックス	160
ミルキーウェイ	60
メッセサンオー	151
ロータスプレス	157
代々木アニメーション学院	89

STAFF

■発行人／加藤　博　■編集人／高橋 己代子　■編集長／石井 ぜんじ　■プロデューサー／猿渡 雅史　■ディレクター／霜田 和人　■デスク／遊佐 孝之　竹森 眞由美　鈴木 規康　■編集／辻本 圭介　山下 浩志　北裏 裕章　坂上 裕　小山内 俊明　馬野 雅和　濱田 真一　■進行／青木 珠美　■編集アシスタント／松田 史征　我妻 禎文　岩崎 洋子　佐藤 潤一　小林 孝弘　阿久根 幸夫　今村 孝行　■ライター／ずるずる　FRS-N.O　C・LAN　KAL　MOMO　ぴぐ　田渕健康　がっちん　アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまー　GED　珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU　伊勢猫　しじみ　KMT　ちゃっきー　VMT-RED　京城　河本きらり屋　P・鈴木　スー　DS-1　善之字元帥　福田柵太郎　Mio　アストロ　若人　■営業制作部／二田 祐樹　入沢 英明　■広告制作／柴田 昌毅　岩沢 恭子　■広告営業／中野 猛一　西田 桂　甲州 一隆　勝目 誠　鮫島 昌宏　■校正／中島 允久　■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室　■製作協力／（有）ローリングストーン　西村 光賢　斎藤 若子　■写植・版下製作／トロア企画（株）　（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.08・虎杖せなさん>
これからどんどん寒くなる。もうそろそろ鍋のおいしい季節だね。霜でんは近所の公園（もちろん野外）で鍋をやるそうだ。どうも水炊きらしい。ってどうやってやるんだよ…。ゆさ的にはチゲ鍋がいいな。きっついのね。鍋部設立か？

▶今号のキーワード◀

[ゲーメスト杯]

新声社（ゲーメスト）が主催するゲーム大会。第1回は91年、カプコンのストリートファイターIIでの大会。今年11月15日に第17回のサイキックフォース2012大会を行い、大盛況であった。

GAME INDEX（50音順）

NBAプレイバイプレイ	106
オーシャンハンター	92
カオスヒート	200
ガンバード2	177
サイキックフォース2012	48
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	40
SAMURAI SPIRITS2アスラ斬魔伝	52
ジョジョの奇妙な冒険	6
ショックトルーパーズ2ndスカッド	203
ストリートファイターZERO3	44
スパイクアウト	198
スリルドライブ	2
ソウルキャリバー	26・34
ダービークイズマイドリームホース	109
ダンスダンスレボリューション	192
デイトナUSA2パワーエディション	110
デッドオアアライブ++	194
パイロットキッズ	112
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～	12
パワーストーン	10
ビーストバスターズ2ndナイトメア	54
beat mania 3rd MIX	28
ファイティングレイヤー	184
マジカルテトリスチャレンジミッキー	111
ラジカルバイカーズ	205
レイクライシス	8
レースオン	108

奥付

GAMEST　VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.244

発行　1998年12月30日
発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
印刷所　凸版印刷

まだまだ先は長いぞ

SOULCALIBUR™

タイムリリースキャラも出揃い、
対戦攻略もますます充実。
さらなる高みを目指し、
今こそ飛躍の時だ！

知識を得、無駄なダメージを抑えよう

起き上がりの構造と追い打ちの回避

ときに勝敗の分かれ目にもなる起き上がりの攻防。圧倒的不利な状況を跳ね返す術を身につけるべし！

起き上がりのシステムの中で、追い打ちの回避にもっとも深い関係を持つのが受け身だ。起き上がりの基本構造については左の図を参照してもらうとして、ここではまず、受け身の種類と特性についてもう一度詳しく考えてみよう。

①アッパー系のダウン…レバー受け身

アッパー系の技をくらってそのまま背中から落ちた場合、レバー操作のみによってレバー受け身が取れる。レバーによって4方向を指定でき、受け身後は通常の横転、前・後転とほぼ同じ扱いだ。

②空中での追い打ちをくらった場合…Ⓖ受け身（1）

空中で追い打ちをくらったあと、またはジャンプ中に攻撃をくらったあとは、いずれかの方向にレバー+Ⓖボタンで受け身が取れる。このⒼ受け身の場合、レバーをどこに入れておいてもその場で着地するモーションになる。

また、地面に落下するときの向きによっては、レバーニュートラル+Ⓖでも受け身を取れる場合もある。

③その他…Ⓖ受け身（2）

吹っ飛ばし系や、叩きつけ系などのダウンの場合、Ⓖボタン、またはレバー+Ⓖボタンによる Ⓖ受け身が可能。レバーの方向によって、前、その場、そして上と下の4種類に受け身方向を操作できる。

ただ、この受け身最大の欠点は、ガードできない時間が存在していること。このため、受け身を取ることで逆に事態を悪化させるようなケースもあることに注意してほしい。



スムーズに横転、前・後転へと移行するのがレバー受け身の特徴。

ダウンから起き上がりまでの基本構造

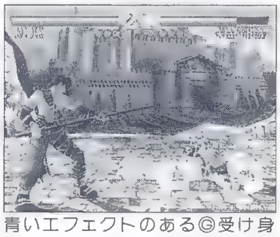
時間の流れ

①ダウン
一部の技をくらった場合、キャラクターはダウン状態になる。ダウンの種類もさまざまで、それによってその後の展開も大きく変わる。

②空中制御
ダウン後に空中で追い打ちを受けた場合、あるいはジャンプ中に攻撃をくらったあとには、レバーによる空中制御ができる。上下左右に斜めを加えた8方向の制御が可能で、空中コンボの回避に役立つ。

③受け身
ダウンしたキャラクターが地面に着くときにⒼボタン、またはレバーによって受け身を取ることができる。ダウンの種類によって、取れる受け身の種類も変わることに注意。

④起き上がり
キャラクターが地面に完全に着いた状態になったら、起き上がりの行動を選択する。その場起きのほか、横転、前・後転の5種類が基本の起き上がり。また、ボタンによって起き上がりモーションなしで攻撃を出すこともできる。



青いエフェクトのあるⒼ受け身（1）。レバーによる方向指定はできない。



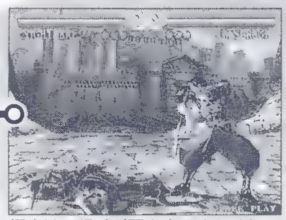
Ⓖ受け身（2）は、レバーで受け身の方向を変えられる。リスクは高め。

起き上がり攻撃に関する補足

ダウン状態からの攻撃はしゃがみ状態からのものと同じ、というのは以前紹介したとおり。各種立ち上がり系の攻撃や、しゃがみからの固有技のほか、起き上がり時専用の固有技を持つキャラもいる。

ただ、仰向けで相手が頭側、あるいはうつぶせで相手が足側のときは、起き上がる寸前までが背向け判定になっていることに注意。このため、起き上がり攻撃も背後攻撃が出ることを覚えておこう。

前転起き上がりの発生直後にⒼを押すと、前転をキャンセルして起き上がることができるのだが、上記のダウン状態でこれをやると、キャラクターは背を向けたまま起き上がる。背向け判定になっていることがよく分かる一瞬だ。



仰向けで相手が頭方向、またはうつぶせで相手が足方向のときは…、



起き上がりが完了するまで背向け判定になる。ときにはこんな現象も。

この追い打ちを回避せよ!

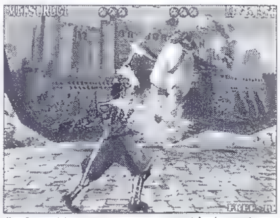
一見確定のように見える追い打ちも、やり方によっては回避可能、そんなケースは結構多い。このページでは、そんな追い打ちの回避法をまとめてみた。中には普段の対戦でも頻繁に使われているようなものもあり、それらの回避法を知っておけば勝率アップは間違いないぞ。

ケース① ぎりぎりでガード可能なもの

代表例は、御剣の神楽縫(しゃがみから⇘ⒷⒷ)。1発目をしゃがんでくらった場合、一部のキャラなら上、下方向のレバー受け身でも回避できるが、立ちでくらった場合、2発目がダウンした瞬間にヒットする仕組みになっている。しかもこの場合、ダウン中専用の特殊よろけとなり、さらに追い打ちが入ってしまう。

これを回避するのは、最速その場起きからの立ちガードがベスト。Ⓖを押しながら着地のタイミングを計り、地面に着いた直後にレバーを前か後ろに入れよう。入力タイミングが少し難しいが、ぜひともマスターしてほしい。

また、前転、または後転受け身からの立ちガードでも可。この場合Ⓖ+レバー前(または後ろ)入れっぱなしでOKなので、少し簡単だ。ただし、相手が1発目で止めてきた場合に前・後転が暴発してしまい、痛い目を見ることになる。一応反応で選択肢を変えることも可能だが、できればリスクの低い前述の方法で回避できるようになりたい。


御剣の持つこの技には要注意。素早く判断し、2発目に備えるべし。


1発止めのことまで考えるなら、最速その場起きからのガードがベスト。

ここで必要なテクニック

追い打ちをガードするこのケースでは、ちょっと特殊なテクニックが必要になる。

●前・後転起き中のガード

転がっている最中に無防備になるため、一見いいところがないようにも思える前・後転起きだが、一部の特殊な状況では役に立つ。実は前・後転の出かかりには一瞬だけガード可能な時間があり、ダウンした瞬間にちょうど追い打ちが重なるような場合、Ⓖを押しながらの前・後転受け身でガードできるのだ。ここで紹介したような追い打ちを回避する手段として、まずこのやり方を覚えよう。

●最速その場起き

ダウン後にレバーニュートラルでⒼを連打しても、起き上がるまでに若干時間がかかる。しかし、このときⒼボタンを押しながらレバーをいずれかの方向に入れると、最速で起き上がることができるのだ。先のやり方と違い、別の選択肢に対しても対応しやすいのが長所となる。

これなら、タキの⇘Ⓑ~⇘Ⓐのようにしゃがみガードが必要なものにも対応しやすい。こんなときには、Ⓖを押しながらレバーを下に入れて起き上がり、そのまましゃがみガードに移行しよう。

ただし、前・後転受け身を使った方法に比べ、ややガード可能になるまでの時間が遅いのが難点。このため、シャンファの例のように、前・後転受け身からのガードでしか対処できないものもある。

その他同系統の追い打ち

ナイトメア	⇘Ⓑ(立ち状態にノーマルヒット)~チーフホールド中Ⓑ	御剣のケースとほぼ同じ。その場起き、前転受け身の両方でガード可能。
シャンファ	⇘Ⓑ(立ち状態にヒット)~⇘Ⓑ+Ⓚ	最速その場起きではガードできない。前・後転受け身のみガード可能。
タキ	⇘Ⓑ(立ち状態にノーマルヒット)~⇘Ⓐ	下段となるため、前・後転受け身からは難しい。最速その場起きを使おう。
ファン	⇘Ⓑ(立ち状態にヒット)~⇘Ⓑ	前・後転受け身でガード。しゃがみにヒットなら、左回りの横転でかわせる。

ケース② G受け身を使った回避

次は、レバーで方向制御できるⒼ受け身(②)を使った回避法だ。ここでは、上下どちらかの方向+Ⓖ受け身でないと回避できないものを取り上げてみよう。

代表例となるのは、アスタロス・ロックの⇨Ⓚ(ヒザ)、⇨➡Ⓑ+Ⓚ(ボディプレス)カウンターヒット後の⇩(⇧)走り中Ⓑ。受け身を取らない場合は当然追い打ちに、その場や間違った方向に受け身を取ると、ガードできずに浮いてしまうというものだ。

回避法はちょっと特殊で、「アスタロスの走り方向と逆にⒼ受け身」となる。アスタロス側が⇩方向走りからⒷを出すなら上へ、逆なら下へと受け身を取る。人によって癖(⇩方向の人が多い)があるので、それに合わせて受け身方向を変えていこう。


Ⓖ受け身のガード不能時間が関わってくる。方向までしっかり考えよう。

その他同系統の追い打ち

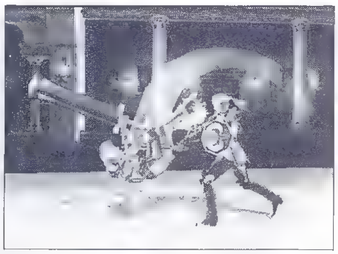
ソフィーティア&リザードマン	⇦ⒶⒷ~⇨➡Ⓑ
右回り方向(1P側なら上)のⒼ受け身で回避可能。下手な受け身を取ると、浮かされてしまうので危険。	
マキシ	⇩⇘⇨Ⓚ~⇩Ⓑ+Ⓚ
何もしないと⇩Ⓑ+ⓀⓀまで入ってしまう。左回り方向(1P側なら下)のⒼ受け身ならすべて回避できる。	

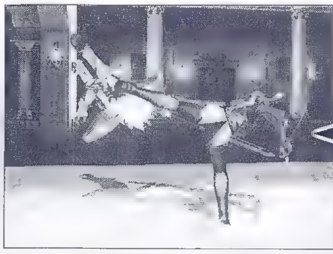
ケース③ 空中制御による回避

空中コンボの回避といえば、空中制御をおいてほかにはない。上、下方向の制御が基本になるが、中には方向が限定されるものや、斜め方向の制御を使わないと避けられないものもある。

回避のことだけを考えるのであれば、斜め後ろ方向がいい。軸をずらせることはもちろん、距離が離れるため、起き攻めもされにくくなるという長所もある。ただ、当然リング際に追いつめられやすくなるので、状況を選んで使っていこう。下手をすると、思わぬ場所からリングアウトしてしまうこともあるぞ。

特定の制御方向でのみ回避可能な空中コンボについては、表にまとめてある。中には常識と逆、つまり斜め後ろ方向ではないほうがかわしやすい、なんてものもあるので注意してほしい。


たいていの場合、斜め後ろ方向がもっともかわしやすいが…、


まれに、逆のケースもある。技やコンボによって変えていこう。

特定方向の空中制御でのみ回避可能な追い打ち(矢印は回避する側が1P側の場合)

キャラ名	コンボ	回避方向
ソフィーティア&リザードマン	⇘Ⓑ~ⒷⓀ	斜め前の⇘方向がベスト。相手のタイミングによっては、⇩or⇘方向で回避できることもある。
	⇨➡Ⓑ~⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ	ソフィーティア側のタイミング次第ではかなり避けづらい。確実に避けられるのは⇨方向。
タキ	⇧(⇩)方向走り中Ⓑ~ⒷⓀ	斜め後ろ方向がかわしやすい。相手のタイミング次第だが、⇘方向がもっとも安定。
マキシ	⇘Ⓑ~Ⓐ+Ⓑ	斜め後ろ方向ならどちらでもかわせる。上下方向の場合は、右回り方向(⇧)のみとなる。
ファン	⇨➡ⓀⓀⓀ	反応できるかがカギ。斜め後ろならどちらでもOKで、上下なら左回り方向(⇩)のみ。



連携強化計画① 影狩を使ってみる

タキの連携で「〜影狩」となっているものは、腰の滅鬼丸を逆手で一瞬振る技が入っている。上段でリーチも非常に短いこの技は、普通に考えたらまず当たらない。

しかし、攻撃力の発生がボタンを押してから7フレームと驚異的な早さを誇るうえに、ヒットすれば同時に動けるようになる。仮にガードされたとしても、数値上は9フレームも不利ではあるが、そのモーションの短さゆえに相手は手を出してこないことが多い。

そんな影狩の使いどころは、次の3つ。

①反撃防止に

⇨Ⓚや⇩Ⓑは前進するので、連携や起き攻めにできるだけ混ぜていきたい。ヒットしたときは素早くⒶを入力して連続技、ガードされたときはディレイにして、相手の反撃行動を潰していこう。

②連続技として

ⒶⒷ（⇦Ⓑ＋Ⓚ）Ⓐや⇨➡Ⓐ（⇧）⇦Ⓐは、カウンターでなくとも連続ヒットする。ダメージは今イチだが、近い間合いでラッシュを継続できるというメリットは大きい。とくにⒶⒷ（⇦Ⓑ＋Ⓚ）Ⓐは返し技としても優秀なので、積極的に狙ってみよう。

③ダウン攻撃のフォロー

⇩Ⓑは素早くダウン中の相手を攻撃できるので重宝するが、技後にしゃがみ状態になってしまうため起き攻めが難しい。そこで、ヒットした瞬間にⒶを押して影狩を出し、素早く立ち状態にして起き上がりを逃がさないようにしよう。


宿中⇦Ⓐでも出るが、宿るタイミングから考えると効果は薄いかも。


タイミングよくⒶを出せば、


起き上がり直後の攻撃もⒷなどで潰せる。

連携強化計画② ガードされても主導権を握る！

じつは、

- ⒷⓀ溜め押し
- ⒷⒶⓀ溜め押し

の2つは「ガードされても先に動ける」便利な技。その有利フレーム数は、なんと9もある。立ちⒶの攻撃発生が10であることを考えると、これはかなりおトク。

このあとに出す連携としては、⇨Ⓑと⇧ⓀⓀがオススメ。⇨Ⓑは反時計回り、⇧ⓀⓀは時計回りに避ける相手にヒットする。⇨Ⓑは非常にリーチが長いうえに、ヒットすればこれも4フレームほど先に動けるようになるので、地味ながらけっこう使える技だ。これを覚えてもらって相手がガードしがちになったら、⇩ⒶⓀや⇨➡Ⓑ＋Ⓖなどでガードを崩していこう。

ちなみに、溜め押しⓀは上段なのでしゃがまれると当たらないが、しゃがみ状態で技を出した相手にはまずヒットする。Ⓑ（ディレイで）ⒶⓀ（溜めなし・Ⓐがカウンターなら連続ヒット）や⇦Ⓑ↓宿中Ⓑといったバリエーションを増やし、スカされないようにしよう。


間合いが若干遠くなるので、リーチのある技を仕掛けよう。

連携強化計画③ 反撃からスムーズに攻めてみる

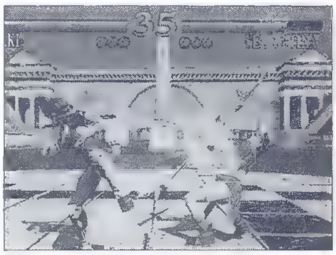
タキで反撃に適した技と攻撃発生フレーム（カッコ内の数値）は、

- Ⓐ（10）
- ⓀⓀ（11）
- ⇧Ⓐ or しゃがみ中Ⓐ（11）
- 立ち途中Ⓚ（14）
- ⇧ⓀⓀ（14）
- ⇧Ⓑ（15）
- ⇨Ⓑ（16）

といったところ。通常投げ（18）、立ち途中ⒶⒶ（17）や⇨➡Ⓑ（17）は、キャリバー界ではまず決まらないと思っていい（隙の大きい技は、大抵タキの技の届かないところで硬直しているため）。

これらのうち、考え方次第で大きな効果を発揮するのが、ⓀⓀと⇧Ⓐ。

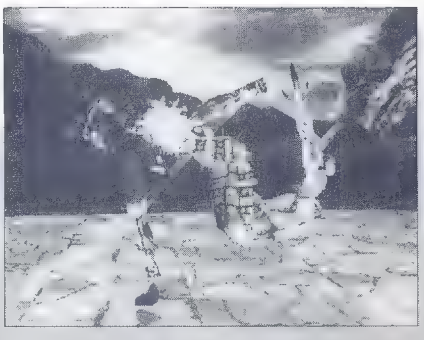
ⓀⓀは、きちんとヒットさせれば3発目のⓀをしゃがみガードされない（しゃがもうとするとなぜかくらってしまう）。このことを知っている相手は立ちガードしがちなので、ⓀⓀ⇩Ⓚ（3発目が下段）という選択肢を持っているぶんタキ側が明らかに有利。2発止め、3発出し切り、ⓀⓀ⇩Ⓚのいずれも、ヒットすればわずかながら先に動けるようになるので、この後は強気で攻めていこう。


ⓀⓀ後に⇧ⓀⓀがヒットすれば、それだけでこのダメージ。

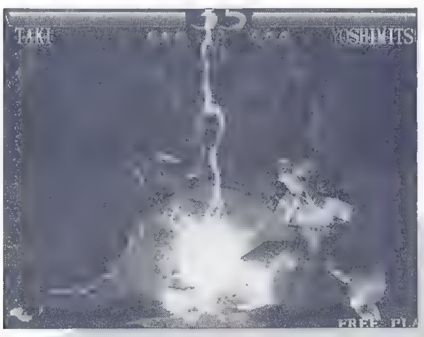
⇧Ⓐは、単体で見れば特殊中段（立ち・しゃがみいずれもガード可能）のパッとしない技だが、ヒット時には8フレームもの有利を得ることができる。リーチはやや短いが、通常の連携にも積極的に組み込んでいきたい。ヒットさせたあとは立ち途中ⒶⒶⒶや立ち途中Ⓚでカウンターを狙うほか、弾きを使われるようであれば⇧ⓀⓀといったシブい技も使っていこう。

連携強化計画④ 空中コンボを工夫する

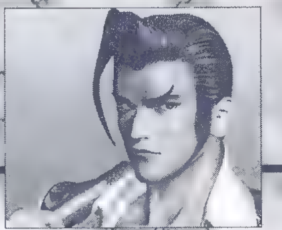
ⒷⒷや⇧or⇩走り中Ⓑで相手を浮かせたあとは、ダメージ&安定重視で⇧Ⓐを入れると攻撃が途切れてしまう。そこで覚えておきたいのが、**「浮かせ技→Ⓚ→（ダッシュして）⇩Ⓑ（Ⓐ）」**の連続技。相手の回避方向によっては⇩Ⓑが遅れてガードされてしまうが、影狩でのフォローを入れることでプレッシャーをかけ続けることはできる。すぐに起きることが読めているなら、ダッシュから⇨➡Ⓑ＋Ⓖを狙おう。


生蹴り1発とは少し寂しいが、非力なタキとしては流れを重視したほうがいい。

ちなみに、⇦Ⓑ＋Ⓚがヒットしたあとは、少し下がってから⇨ⓀⒶ↓⇨Ⓑ、もしくはⒷⓀ溜め押しを狙おう。ヒットすれば痛いし、回避されてもリングアウトの可能性が高い。


⇦Ⓑ＋Ⓚの狙いどころは次号で紹介予定。

南海ホークス結成!?



マキシ

巷の動きとカウンターがらみのものを集めてみたよ。いろいろ試してみてよ。
担当：ワイルダーKEI

割り込まれて困っています

マキシはいろいろな構えから技を出すのが面白いのだが、相手側が思いっ切り暴れたりすると、構え最中に攻撃されてうまく攻めることができないときがある。また、マキシの構え中を意図的に攻撃してくる人もいる。この場合は、かなりマキシに対して対戦慣れしているといえるだろう。
こういう場合は、単発で攻めにいく必要がでてくる。単発で攻撃し、相手側をガードしがちにすることができれば、構えを使った攻撃がしやすくなるだろう。
では、単発での攻撃の組み立てはどうすればいいのか？ 単発で主に使用していく技は、
Ⓐ⬀Ⓐ（潮走り）
⬀Ⓚ（爪挫き）
⬁Ⓚ（巻き投錨）
⇩Ⓐ（波走り）
立ち途中Ⓐ（巴開き）
などが挙げられる。Ⓐは、普通ならⒶ、Ⓐ→構え→固有技と流れるところをⒶ1発で止めて、投げや⬁Ⓐ+Ⓚ（追い海月）を狙いにいくというものだ。⬁Ⓐは下段攻撃なのでかなり見切られにくい。⬀Ⓚは威力こそ無いものの、相手キャラの攻撃を止める効果がある。⬁Ⓚはリーチが短いように見えるが、実際に使ってみると結構長い。これで相手側の動きを抑え込んだら、⇨Ⓑ⬅や構えを使った攻撃を行うといい。これらはいずれも接近戦で効果を発揮するものだが、少し間合いが離れたら⇦⬅Ⓐ（唸り深淵）を使ってみるといいだろう。


細かいダメージも蓄積すれば…。

縦押しがはやり？

我々ライター側も、ゲームセンターでどのようなプレイが行われているのか出向きに行ったりするのだが、マキシの場合、どうやら縦押しが主流になっているようだ。縦押しというのは、縦斬りを主に使うことを言う（もちろん縦斬りしか使わないというわけではない）。まずは、主軸としてⒷ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓚが存在していて、この流れの中に、構えから違う技に派生させるのである。ここで、表を見てほしい。

縦押しの連携

Ⓑ→天枢（てんすう）→Ⓑ→Ⓑ（構え前入力）→Ⓑ（構え前入力）／文曲（ぶんきょく）
　　　　　　　　　　　　└文曲（ぶんきょく）
Ⓑ、Ⓐ→玉衡（ぎょっこう）→Ⓑ→巨門（こもん）→Ⓑ→Ⓚ（構え前入力）／文曲（ぶんきょく）

この表を見ると構えが所々にあるので攻めが途切れそうに見えるが、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓚと連続してボタンを入力した場合、スムーズに攻撃が流れていく。最後の構え前に入力して出すⓀは上段蹴りではあるが、とても硬化時間が短く、ガードされたあとに⇩Ⓐを出しておけば、まず割り込まれる心配はない。⇩Ⓐ→⬀Ⓚと組み立ててもいいだろう。ここで、相手側がしゃがんでかわすようになったら、構えを挟んで攻撃するのだ。文曲の構えをとらせたら、ⒶやⓀ、Ⓚだけでなく、Ⓑ（漢打ち）も混ぜていくといいだろう。
また、この縦押しは下にある流れからでも出すことができる。そう、強力な蹴りを出すことのできる玉衡だ。これは、玉衡から出る下段蹴りをガードするようになった相手に使える。玉衡を構える技を出すと相手側は下段蹴りを警戒して動けなくなってしまうので、Ⓑをかわされる心配はまずない。


反撃はさせないぜよ！


うあちゃ！ガードしてくんねい!!

緑存蹴りは面白い

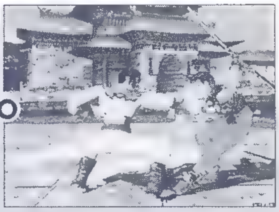
緑存蹴りというのは、緑存という構えから出される横回転の中段蹴りのことだ。前々回のシステム攻略の記事で、これの蹴りがカウンターヒット(RUNカウンターも含む)すると必ずダウンし、そのダウン中に追い打ちで攻撃を与えることが可能だと紹介した。今回は、これに少しバリエーションを増やしてみよう。
まず、緑存に構えることのできる技は、⇨Ⓑ⇦Ⓖ、Ⓐ+Ⓚ、立ち途中ⒷorⒶ+Ⓑ、しゃがみ中Ⓐ+Ⓑとある。誘いの手口としては、⇨Ⓑ⇦Ⓖが使える。⇨Ⓑ⇦を出して相手に8WAY-RUNを誘発させ、この誘いにのってきたらすぐさまⒼキャンセルをかけ、緑存・切り夜汐を出すのだ。もしこれでカウンターヒットさせることができたら、確実に入る追い打ちは⇨➡Ⓑ+Ⓚ、Ⓑ、間合いが近ければ投げを決めることもできる。とくに、⇨➡Ⓑ+Ⓚは安定してヒットさせられる。ここで、少しおまけを加えてみよう。おまけというのは、ダウン中にⓀを当て無理矢理立ち上がらせ、そこに投げや中段下段の2択をかけにいくのだ。安定追い打ちに飽きた人はやってみよう。


普通は⇨➡Ⓑ+Ⓚだが、Ⓚで無理矢理起こしてなんかやるべ。


ん〜カウンターヒットかな？

パワーアップ 8WAY-RUN

8WAY-RUNを使っての技は今まで幾つか紹介してきたが、まだ少しだけ残っている。今回紹介したい技は、⇨➡Ⓐ（荒波閉じ）と8WAY-RUN⇧or⇩方向ⒷⒶ、Ⓐ（繋ぎ龍鐘）だ。荒波閉じは、少し離れた間合いから出そう。コマンドの入力が⇨➡Ⓐ（8WAY-RUNなら斜め前方向でも出る）なので、多少間合いが離れていても届いてしまう。しかも技の出が早いので、しゃがんでかわそうと思ってもなかなかできない。繋ぎ龍鐘の1発はガードされてもこちら側のほうが早く動くことができるので、1発で止めてから2択や投げを狙いにいってもいい。もし暴れられるようであれば、Ⓐ、まで出してカウンターヒットを狙ってみよう。ちなみに、このⒶは⬁Ⓐと同じ技ではあるが、カウンターヒットした場合⬁Ⓐと違って回復できないという特徴がある。そして、そこへ手痛い追い打ちを加えることが可能だ。決めることのできる技は、⇩➡Ⓑ+Ⓚ（吊し裂尾）→Ⓑだ。Ⓑを当てると無理矢理立たせることができるので、このあと投げを決めにいくこともできる。


ああ〜！カウンターになっちまいましたね！


それでは遠慮なく決めさせてもらいます。

少し通っぽくいってみる？



ソン・ミナ

一見使いにくそうだったり使いどころがわかりにくい技でも、実は強力だったりするのが成式の特徴！

担当：KAL

遠距離で使う技～状況限定だが強力だ

中距離戦を得意としているミナだが、いきなり接近戦に持ち込まれないように、遠距離戦もきっちりこなしておく必要がある。前号では、主に中段と下段の横斬りを振り回しておいてバリアを張るように解説した。だが、これは多くの状況に対応できるものの、汎用性重視のため特定の状況、特定の技や戦法などに対しては有効でない場合がある。またきちんと対応できれば、より効果的な選択肢も多くあるので、そのあたりを解説していこう。

まず遠距離から接近する場合。守りよりも攻め！という気分で、ステップや8WAY-RUNなどでかわされても構わない、いや相手はその場で技を出すかなにかするからかわされることはない！という、とにかく出鼻を挫きたい気分のときは、発生が早くガードされてもスキが少なく、カウンターヒットすれば相手が崩れ落ちて追い打ちすることができる「巌衝撃」で正面から突撃してみよう。この技は本当に真正面に対してのみ強力な特攻用の技で、中距離あたりからいきなり出したりしてもいいし、遠くから走っていって潜身蹴（スライディング）と使い分けてもいい。

左右に少しでも移動されると当たらない縦斬りタイプという点では同じだが、積極的にこちらから突っ込んでいくのではなく、相手の突撃やその場にとどまっての大振りな技を先読みして、それに合わせていくように出す「天舞跳輪儀」も実は強力な技だ。

この技、その見た目から単なるお遊び技、魅せ技としか思っていない人が多いようだが、震面蹴（上方向と同時にK）のような一部のもの以外、空中判定になる技のなかでは攻撃判定の発生が意外にもかなり早い。しかも攻撃時のリーチもなかなかの長さで、ガードされたとしても反撃を受けることはない。むしろ弾きを入れ込んでおくのに丁度いいくらいのスキだ。

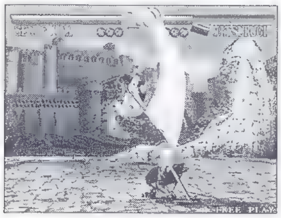
うまい具合に2ヒットしたときの威力がまた魅力的でもあるし、なにより当たって気持ちいいモーションなのがいい。この技でフィニッシュしたときの嬉しさはまた格別だ。

ほかに移動しながらの技では、前方向では「纏糸振撃」と「浮葉蹴」、左右方向では「亢撃」も使える。これらはキリクがもっているものと同じで、纏糸振撃は上段だが発生の早さとスキの少なさ、威力の大きさが魅力的。また2段技なのだが、このうちの1段目のみガードさせたときはこちらが有利なので、中距離でも使えるがあえて中～遠距離という微妙な間合いから接近するときに出していくのをオススメする。

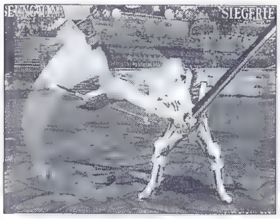
浮葉蹴は、もう一度Kを押すと滑面昇蹴と同じように顎砕蹴（蹴り上げ）を出せるので、攻め込むときに役立つ。微妙に左右への攻撃能力も備えているので、戒越蹴ではどうもかわされてしまうなあ、というときに使ってみるといい。攻撃発生は戒越蹴のほうが早いが、威力、選択の幅という点ではこちらのほうがすぐれている。さらに追加の蹴り上げを出さなかった場合のスキはかなり少ないので、継続して攻めていきたいときにも役立つのだ。



真正面から突撃するときに強い巌衝撃。



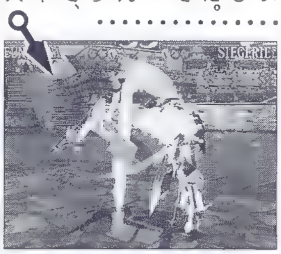
ジャンプ攻撃が多彩なのもミナの魅力。天舞跳輪儀もその1つ。



8WAY-RUNから接近したり、起き攻めに使える浮葉蹴。



違う行動に移るか。追加入力無しではスキは6フレームしかない。



浮葉蹴から追加で蹴り上げを出すか…

起き攻めにも使える中距離用攻撃技

中距離で主に使っていく攻撃技は、一部を除いてほとんどそのまま起き攻めにも使うことができる。だが、普段、近～中距離で使うのは難しいが、相手の起き上がりに重ねていくのは有効だ、という技がいくつかある。「進将柄撃」と「烈蹴尖」の2つがそうだ。

進将柄撃は発生はやや遅めだが、ガードされてもスキがほとんど無いためペースを維持したまま攻めることができ、中段→中段ではじめの数フレームに打撃を弾く判定があるというオマケ付き。烈蹴尖は発生がやや早く威力が大きいが、中段→上段のためしゃがんでいる相手にヒットさせても肝心の2発目が当たらない。どちらもヒットすると相手キャラを後方へ吹っ飛ばすことができるのだが、烈蹴尖は2発目が当たったときのみ、もの凄い勢いで、おもいきり遠くへ吹っ飛ばすことができるので、これは微妙な判定だ。

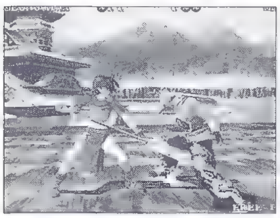
このことから烈蹴尖は、体力的にかなり負けていて、リングアウトでも狙わないかぎり勝ちはあり得ないという状況で、相手をリング際に追いやりたいというときに出していくとよく、進将柄撃はそこまで体力差はないが、リング際が近く、出してみてヒットすればラッキー、ガードされてもまあいいか、程度の感覚で出していくとよいといえる。もっと単純にいえば、烈蹴尖はあからさまにリングアウト狙いのときに使い、進将柄撃は攻め続けたくて、ちょっと通っぽくいってみたいというときに使えばいいのだ。

どちらも使い慣れれば普段の攻防のなか（円掃撃ヒット後だとか弾き・捌き成功後など）に組み込むことは容易なので、どんどん使っていってほしい。

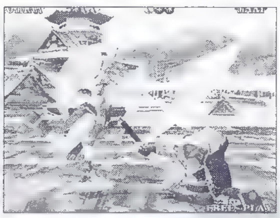
起き攻めに使える技では、ほかに「戒越蹴」や「孔式捧宝儀」もおもしろい。戒越蹴は発生が早く、孔式捧宝儀（孔式開宝儀）はスキが非常に少ない打撃投げだ。



ガードされてもOKで、リングアウトも狙える進将柄撃。



威力は捧宝儀（後ろ）が高いが、あえて開宝儀（前）を使うのも手。

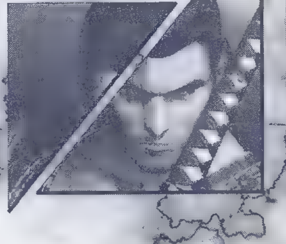


巌衝撃カウンターヒット時や起き攻めに使える孔式捧宝儀。

●遠距離で使う技
・その場
地討戟(⇦⬅Ⓑ)
・接近
巌衝撃(⇨➡Ⓑ)
纏糸振撃(⇨➡Ⓐ)
浮葉蹴(斜め前方向走り中Ⓚ)
天舞跳輪儀(⇦Ⓑ+Ⓚ)
●中距離で使う技
・攻撃＆起き攻め
進将柄撃(⇦ⓀⒷ)
烈蹴尖(⇨ⓀⒷ)
戒越蹴(⇨Ⓑ+Ⓚ)
孔式捧宝儀(⬀Ⓐ+Ⓑ)
円掃撃(⇩Ⓐ)

VSミツルギ

最強キャラを潰せ!



巷で最強と呼ばれるミツルギの弱点を紹介。一滴の水が岩をも砕くか?

担当:GYU

戦国の用心棒にスキはあるのか?

一部では「最強キャラ」の呼び声も高いミツルギ。その強さの要因は、下段の稲穂狩りを生かした2択攻撃にある。

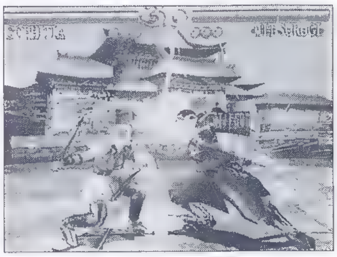
しかし、この2択攻撃をしのぐということは、結局のところ読み合いでしかないので、これだけでは勝率は上げられない。やはり、2択以外の攻撃のウィークポイントを見つけて、それらを1つずつ潰していくことが重要だ。それではさっそく解説に入ろう。

ガード不能技への対策

対ミツルギ攻略のポイントの1つに、"ガード不能技"というものがある。これらは、当然ながらガードすることができないので、対策を知らなければ、それだけで勝敗に大きな差が生まれてしまうからだ。さっそく各ガード不能技ごとの対策を解説していこう。

まず、居合から繰り出されるガード不能技は、チャージ技になっているということに注意してほしい。チャージしていくごとに4段階まで変化するので(4段階目は2段階目と同じ)、それぞれに応じた対策を練ることが重要だ。

居合の1段階目は上段判定のガード不能技なので、しゃがんで回避することができる。ただし、発生が早いのですぐにしゃがめるようにしよう。



居合からのガード不能技の1段階目はしゃがんでかわせる。

2段階目は中段判定なので、しゃがんで回避することはできない。これをくらわないためには、居合を確認した時点で出の早い中・下段技で潰すことがベスト。居合には上段攻撃をスカす効果があるので、注意しよう。

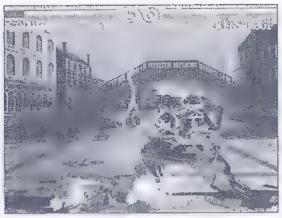
そして2段技になっている3段階目もしゃがんでかわすことは不可能。それどころか8WAY-RUNで逃げることすら難しいのだ。そこで3段目を打撃で潰すことができないと判断したら、すかさず発生の早いジャンプ攻撃を狙ってみよう。3段階目のガード不能技は打点が低いので、攻撃が繰り出されたことを確認してからでも、ジャンプ攻撃が間に合うはずだ。これは非常に有効な回避法なので、ぜひマスターしてほしい。



3段階目は見てからでもジャンプ攻撃で潰せるぞ。

また、円月殺法風に繰り出されるガード不能技も、居合の2段階目と同様に、打撃で潰すことがベストだということを覚えておくといいだろう。

最後にミツルギが起き攻めにガード不能技を使ってくる場合は、焦って起きあがらないこと。ミツルギのガード不能技はダウン状態にヒットしないので、空振りしたことを確認してから起きあがろう。



ダウンにガード不能技を重ねられた場合は起きないこと。

⬃ⒷⒷをガードする方法

ミツルギのしゃがみ状態から繰り出される技の1つに、⬃ⒷⒷというものがある。中段→中段のこの2段技は、1段目がヒットしてしまうと2段目まで連続でヒットするようになっている。そして下段の⬃Ⓐで追い打ちされれば、ゲージ半分もの大ダメージを与えられてしまうのだ。

しかし、この技の1段目をくらっても2段目をガードする方法が実は存在する。ささやかなテクニックだが、非常に効果が高いものなので、ここで紹介しよう。

まず、1段目をくらって宙に浮いたら、地面にダウンする直前にⒼボタンを押す。そして、そのままレバーを前か後ろに入れればいい。これで⬃ⒷⒷの2段目をガードできるはずだ。

ただし、Ⓖボタンとレバーを同時に入力したり、レバーが上下方向に入っていると、ガードできないので注意すること。絶対にマスターしよう。



しゃがみ⬃ⒷⒷの1段目をくらったら場合は…、



ダウン直前にGを押してレバーを前か後ろに入れればいい。

霞からのⒶ+Ⓑについて

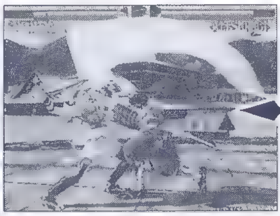
ミツルギの構えの1つである「霞」。居合と同様に、この構えからの攻撃にも注意すべき点がある。

まず1つは、Ⓑで繰り出される中段の突き。この攻撃自体の攻撃力はさほど高くはないが、クリーンヒットすると投げに変化するようになっている。投げに変化すると威力が上がり、さらにリング際に追いつめられた場合は、リングアウトさせられてしまうので注意しよう。

そして、最も気をつけなければならないのがⒶ+Ⓑだ。この中段の縦斬りは発生こそ遅いが、威力が高く、近距離でヒットすると稲穂狩りなどで追い打ちされてしまうことになる。かといって、上段や中段攻撃で潰そうとしても、自動的に返し技に変化して反撃されるので注意すること。この技を潰すなら下段攻撃か2段以上の連携技を使うことが鉄則だ。



霞からのⒶ+Ⓑを上・中段の単発技で潰そうとしても……、



自動発動する返し技の的になる。下段か連携で潰そう。

下段をガードしたあとは2択で攻めろ!

ミツルギに中段と下段の稲穂狩りによる2択を迫られた場合は、読みでガードする以外に手だてがない。

しかし、稲穂狩りはガードしてしまえば反撃できるといった弱点を持っている。これに対してミツルギのその他の下段技は、見てからガードできるものの、ガードしても反撃が難しいので注意が必要だ。

稲穂狩り以外の脅威となる下段技には、⬃Ⓐ、しゃがみ状態⬃Ⓐ+Ⓑ、8WAY-RUN中⬃Ⓐなどがある。だが、これらはガードしても、せいぜいしゃがみⒶで反撃できる程度しかスキがない(ナイトメアは⬃Ⓐを立ち上りⓀで反撃可能)。投げを含めた2択で攻めるようにしよう。

投げ抜けはAに重点を置け

ミツルギの投げはⒶ+ⒼとⒷ+Ⓖの2種類。それぞれ前方と後方に相手を投げ飛ばすようになっているが、どちらかといえばⒶ+Ⓖに重点を置いて投げ抜けしたほうがいい。

というのもⒶ+Ⓖは、リング際でくらうとリングアウトさせられてしまうからだ。威力的にはどちらも大差ないが、追いつめられた場合はⒶ+Ⓖを意識して抜けよう。

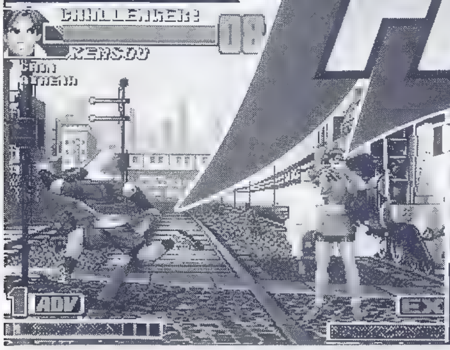


リング際でⒶ+Ⓖ投げをくらうとリングアウト。注意せよ。

たまには違った方法で攻めてみたぞ



THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS™
©SNK 1998



今回の出だしは企画モノ。K.O.F.の戦略性にスポットを当ててみたぞ。対戦・クラッシュも掲載だ。

キミも今日から監督だ！

KOF流チーム運営術

1ラウンド単位で技術を磨くのも大切だが、3on3ならではの計画性にも注目してみよう。

担当&協力：KOFチームのみなさん

強キャラ×3は「強いチーム」とイコールではない！

例えば、世間一般でいうところの「強キャラ」で固められたチームが対戦台でブイブイいわせているとき、読者のみんなはどういった対策を立てているだろうか。とりあえず、お気に入りのキャラ3人を選択し、相性や機嫌を考慮しつつ順番を選択—。従来の対戦格闘の感覚であれば、おおよそこんなところであろう。これで闘ってみて、技術的に及ばなければさらにそれらのキャラの練習をし、それでも埋まらない「キャラ差」に関しては、不利と納得しつつも頑張って挑戦するしかない。そう信じてくる日もくる日もコインを投入し続けるプレイヤーのなんと多いことか。

いや、それが間違っていると言っているわけではない。ただ、3対3という特殊なルールに加え、全キャラクターに一貫したセオリーの存在する『KOF'98』には、また違った角度からのアプローチで「うまくなる」道が残されているのである。

それはズバリ、「使えるキャラクターを増やす」こと。さまざまなタイプの駒（＝キャラ）を揃えることで、どんな相手にも幅広く対応できるようになる。これは決して、「〇〇では××に勝てないから逃げた」というものではない。3対3のルールでは、いくら1キャラをやりこもうとも「試合に勝ち残る」のは極めて困難。たとえばプロ野球を考えてみてほしい。花形となる選手が1人いたところで、たしかにチームの勝利には貢献してくれるが、それが直接勝敗の要因になることは少ない。チーム全体としての強さは、ローテーションを行っても常に高いレベルで安定できる「選手層の厚さ」からくるものである。ローテーションを考え、相性の良い組み合わせをぶつける。これは団体戦において卑怯でも何でもない、1つの「作戦」だ。

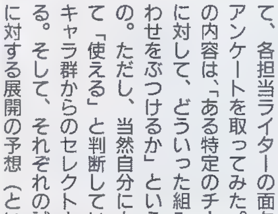


「〇〇使い」ではなく、「KOFマスター」を目指してみよう！

敵を知り、己を知る！

というわけで、ここでは各キャラのテクニック向上ではなく、プレイヤーの『KOF'98』というゲームそのものに対する「マネージメント能力」の強化を目標にしていこうと思う。今まで好きなキャラだけでやり込んできた人も、新たに「好きなゲームをやり込む」という心構えで読んでみてほしい。

さて、本題に入ろう。ここでは具体的な考え方の例として、各担当ライターの面々にアンケートを取ってみた。その内容は、「ある特定のチームに対して、どういった組み合わせをぶつけるか」というもの。ただし、当然自分にとって「使える」と判断しているキャラ群からのセレクトとなる。そして、それぞれの試合に対する展開の予想（というか理想）と、それ以上の勝率を得るため、スカウト（＝これから練習）していきたいキャラについても聞いてみた。このへんは、「そのキャラを使っている人がどんな働きを期待しているか」が見えてくるところでもあり、相手にする側としても興味深いところだろう。



「攻め」「待ち」「ゲージ溜め」など、その役割が読めれば対処法も明確になる。

アンケート内容

1. 持ちキャラ名（実戦で標準レベル以上は動かせると踏んでいるキャラ。おもに担当キャラが入っている）
2. 「テリー・ケンスウ・大門（ADV）」というチームと闘うとしたら、どのキャラをどういった順番で使うか？（機嫌はすべて「平常」とする）
3. その選択で狙っていく理想的な勝ちパターン
4. このチームに対してさらに勝率を上げるためには、誰をスカウトしたいか（いないなら「なし」でもOK）
5. 同様に、「舞・アテナ・庵」と闘う際のキャラと順番（機嫌「平常」）
6. 理想パターン
7. スカウトキャラ
8. 持ちキャラの傾向と今後について一言

ももやん

1 アテナ・ケンスウ・ブライアン・マリー

2 アテナ→マリー→ブライアン

3 アテナを最初に持ってきたのは、特に相手3キャラに対しての作戦は無く、とりあえず暴れて「勝てたらいいな」的な感覚。アテナで大門戦は苦手なので最初に持ってきた。

マリーは飛び道具を使ってくるキャラとは闘いやすい感があるのでケンスウに当ててみた。また、攻めがちなテリーには当て身が成功しやすいという保険の意味も有る。

大門に対してはまともに闘えるキャラがいない、というか苦手。勝率がいいのはブライアンだが、ちょっと不安。

4 なし

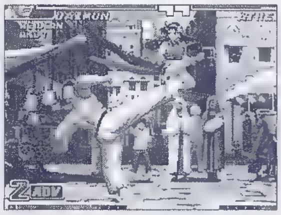
5 ブライアン→アテナ→マリー

6 舞は飛翔龍炎陣くらいしかイヤな技がなく、ブライアンのペースで闘える。アテナ戦は同キャラなので実力勝負。

大将戦では、混戦状態になったときダイナマイトスウィングを出すと当たってくれやすく(特に起き攻め時)、当て身も狙いやすい。

7 大門。自分がアテナを使っている時に、大門戦がかなりいやなので。

8 単純に持ちキャラ数が少ないので、バランス云々以前にいろいろ練習したい。



自分の持ちキャラが相手のときは、その対策も立てやすいもの。

CHU

1 庵・リョウ・裏リョウ・ロバート・裏ロバート・ちづる・ラッキー・裏シェルミー・ルガール・裏社

2 ルガール→庵→裏社

3 テリーには割り込みジェノサイドカッターがよく効く。相打ち後の大ダメージも魅力。

ケンスウは超球弾待ちで、爪櫛・八稚女を狙いたい。

最後は投げられる前に投げて勝つ。…あくまで理想です。

4 なし

5 ちづる→裏シェルミー→リョウ

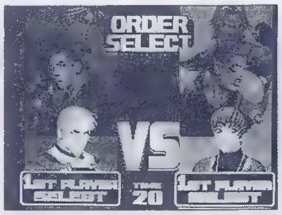
6 舞は跳び込みやムササビの舞などは頼れる対空技の天神の理で落とし、花蝶扇は↙+Bで問題なし。もちろん攻める時にはとことん攻める。

アテナは適当に「むげつのらいうん」を出しておけば勝手に当たってくれることが多いし、ジャンプが見切りやすいので跳ばれても暗黒雷光拳で落としやすい。

庵は葵花待ちで、反撃にMAX天地覇煌拳を入れて一気に決着をつける。

7 なし

8 巷では強いと呼ばれているキャラが多く、実際強い。対空などの基本性能が高いキャラと、コマンド投げ重視のキャラが両方いるので、チームとしてのバランスも取りやすく、安定している。今後もあまり変わらなそう。



勝ったあとのことも考えると、このへんが主力メンバー。

MVP

1 社・裏社・チャン・ヘビィD!・ビリー・裏ビリー

2 裏社→ビリー→チャン

3 テリーは裏社で一発を狙って割り込み投げを狙う。

ケンスウはビリーの➡+AとジャンプCで超球弾を打たれないように固めていく。

大門はチャンでMAX発動してジャンプC+Dと鉄球大回転で近づかせないようにしながらパワー勝ちを狙う。

4 なし

5 チャン→ヘビィD!→社

6 舞にはチャンでパワー勝ちを狙う。もちろん常にMAX状態。

アテナのうざい動きにヘビィDの小技連打で対応。サイコボールにはジャンプC+Dを狙う。

庵には前ジャンプはせずに牽制に終始する。なんかガードしたら反撃に「おとなしく寝てろー」で以上。2回当てれば後は牽制で終わり。

7 なし

8 飛び道具がなく、地上対空技がやや弱いが、コマンド投げを持っているキャラが多い。よって、跳ばれる前に跳んで相手を抑え込む戦法を強化したい。



勝負の要は、やはり庵対策になってくる。

はまー

1 テリー・裏テリー・山崎・マチュア・ハイデルン・柴舟

2 ハイデルン→裏テリー→山崎

3 クロスカッター→ダッシュや、弱バーンを潰しやすいジャンプDでの跳び込みで、頑張ってダメージを奪う。うまく勝てたら、ケンスウ戦ではファイナルブリンガーも狙っていきたい。裏テリーはパワーウェイブとジャンプC+Dで地道に持久戦。

大門は2人がかりで倒す。山崎が出てきたときに体力勝ちしていないと、勝ち目はほとんどなし。

4 対テリー戦で優位に立ちたいので、レオナ・バイスあたりが欲しい。

5 マチュア→テリー→柴舟

6 マチュアは、弱エボニーティアーズでじらしつつゲージ溜めに専念。舞に対してはとくに不利というわけではないが、アテナ戦も勝ち抜けるとは思えない。

テリーは、立ちBと弱バーンで牽制に徹する。色気を出して攻めにいくと、コマンド投げや超必殺技の餌食になる。時間切れで負けても、ある意味仕方がない。

柴舟は、溜めたゲージで超必殺技狙い。強都牟刈・強大蛇薙での飛び道具抜けや、八稚女ガード後の近Cからの連続技がメインのダメージ源。

7 跳び込みや空中必殺技をガード後、コマンド投げを入れてペースを変えていきたい。そうなるとバイスあたりか?

8 使いやすいコマンド投げが欲しい!これに尽きる(現在バイスと裏社を練習中)。打撃・対空面に関してはほぼ文句なし。

対戦攻略

極悪外道



革靴パワー爆発なるか!?

山崎竜二

まあ、実際に街で対戦してるとそうそううまくはいかないけどね。

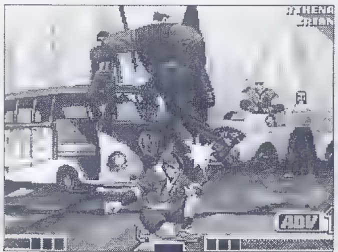
担当:はまー

Dボタン活用術

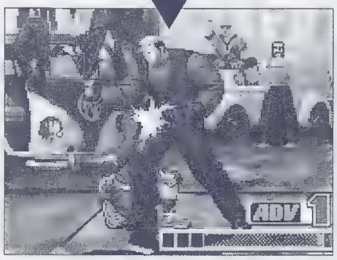
山崎のばあい、蛇使い&待って反撃がメインのダメージ源。しかし逆に待たれてしまうと、これらを意識していては埒があかない。相手を攻め倒したい(攻めざるを得ない)のであれば、別の概念で技を選ぶ必要がある。キャラの性能上厳しいことは否めないが、慣れてスムーズに動けるようになればけっこうイケるはず。

まず注目したいのが、斜め&垂直小・中ジャンプD。リーチはないものの下方向に強いこの技は、じつは気絶値が非常に高い。連続で5発当てれば相手は気絶し、そこにMAX発動→レベル4ドリルを決めれば、大抵の相手には勝ててしまう。小・中ジャンプなら、いつ出してもしゃがんでいる相手に当てることができるので、近距離では重要な選択肢だ。また、同じく中段技の➡+Aも、5発連続で当たれば気絶させられる。が、技の出が遅く流れが止まってしまうので、できるだけ垂直小ジャンプDを使っていきたい。

具体的なジャンプDの当て方だが、斜めジャンプB→昇り中ジャンプDが一応メイン。ジャンプの頂点付近で出し、相手の真上で攻撃判定が発生するようにできればベスト。そのまま後ろに落ちることもあり、ドサクサに紛れて近距離立ちCからの連続技を狙っていける。中ジャンプDを当てたあとは少なからず不利なので、通常投げ抜けを兼ねたレバー相手方向+C連打は有効だ。もちろん、そこから強引に再度中ジャンプDを狙う手も忘れずに。



こんな感じで「表」から当て、

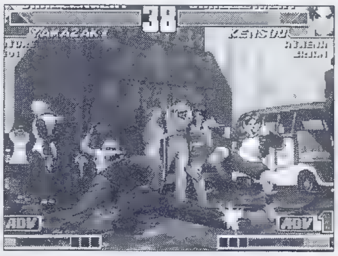


裏に落ちることで冷静に対処させないようにする。

裏の選択もやっぱり右足

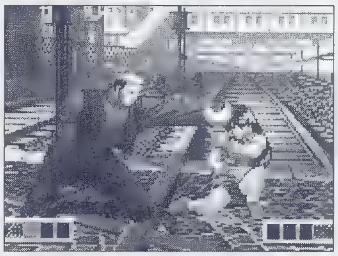
ジャンプDは当然しゃがみガードできないので、常に見せ続けていると相手も自然に立って構えることが多くなってくる。そこで次に狙っていきたいのが屈みD。キャンセルはできないが、下段としては尋常じゃないリーチと威力を秘めている。近づいてから近距離立ちBや屈みBで2択をかけるのではなく、中ジャンプDの間合いから出していくのがポイント。

同様に、遠距離立ちDも「不意に出す」ことで効果を発揮する。当てたあと間合いが離れてしまうのが難点だが、ジャンプで逃げる相手を捉えることができるのは大きい。



C+Dと同等の威力を持つ、屈みD。空振りすると悲惨だが、狙う価値はある。

通常投げ	
シメアゲ	投げ間合いで ←or→+C
ブン投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
ブッ刺し	→+A
必殺技	
蛇使い 上段	↓↙←+A
蛇使い 中段	↓↙←+B
蛇使い 下段	↓↙←+C
サドマゾ	←↙↓↘→+BorD
倍返し	↓↘→+AorC
裁きのヒロ	→↓↘+AorC
爆弾パチキ	投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
ヤキ入れ	→↓↘+B
砂かけ	→↓↘+D
超必殺技	
ギロチン	↓↘→↓↘→+AorC
ドリル	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



ジャンプ攻撃→屈みAから、



中ジャンプDやダッシュドリルにいくか、



遠Dで逃げ&暴れを防止。



コマンド投げ主体の相手には再度跳んで、スカりモーションにジャンプDを当てよう。

裏の逆はサドマゾ!?

気絶を狙った中段のジャンプDと、それの対になるダメージ重視の屈みD。残された相手の選択肢は、「付き合わずに暴れて止める」になる。

ここで考えたいのが、暴れるときに相手が使う技。ジャンプを中心に使っていると、これを止めるために下段を出してくるとは考えにくい。つまり、こういう駆け引きに持ち込むことができれば、サドマゾの決まる確率はかなり高いと思っていいだろう。とくに昇り中ジャンプDをガードされたばあいは、相手もチャンスと見て割り込んでくることが多い。目の前でサドマゾを出すことにはかなりの勇気がいるが、一度でも決まればラッシュがかなりかけやすくなる。

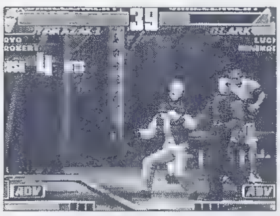
また、積極的にパワーMAXを使ってくる相手やキャラ(ラルフや真吾など)に対しては、怯んだフリをして一発狙ってみるのもおもしろい。地上技にカウンターを取ったあとは、ギロチンがほぼ安定してクリーンヒットする。

ヤキ入れについて

ガード崩しにも連続技にも今イチ中途半端なヤキ入れだが、ダウン回避されないということを利用した小賢しいテクニックに使うことができる。

まず、ジャンプ攻撃などから「近距離立ちC→ヤキ入れ」という連続技を決める。そして、その硬直が切れた直後に前転。すると、相手はほぼ密着状態でこちらに背を向けて起き上がることになる。こうすると起き上がり直後の1フレームコマンド投げで返されることがなくなるので、相手が入力していたばあいは投げスカりポーズが出てしまい、こちらは密着からの

●砂かけ(→蛇使い→蛇キャン)→ギロチン orダッシュ近距離立ちC→弱裁きの七首という連続技を狙っていくことができるようになる、というシナリオだ。密着からの中ジャンプDと併用して狙ってみよう。



「前転で裏回り直後に投げられない理論」の応用。少し待ってドリルもかなり有効だ。

アイツを倒ス! クラッシュ攻略

クラッシュその1 接近方法を工夫しよう ハイデルン

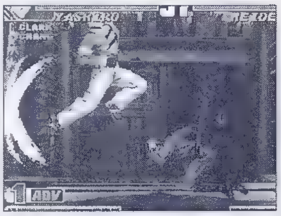
相手のペースに付き合わず、守りの弱さを突いていこう。

担当：はまー



飛び道具を封じたいが……

ハイデルンは小回りの利く技を持っていないので、まとまったダメージを取りたいときは9割がたクロスカッターを撃ってからの連携にくるはず。起き上がりに重ねられたときは仕方ないが、遠くで撃ってからダッシュしてくるハイデルンには対抗策はある。弾をよく見て、ハイデルンの行動に関わらずノーマルジャンプで跳び越してみよう。くぐられて後ろから反撃されることはまずないので、ジャンプ攻撃をガードさせるか、ダッシュしてこなかったハイデルンと中間距離でお見合い、という形になるはず。お見合いになったあとのことは、次の項目で説明しよう。



こうなると、ハイデルンはガードするしかない。

なお、絶対にやってはいけない行動が前転。これは連続技やストームブリンガーの格好のマトだ。垂直ジャンプは、空中ガード後に遠距離立ちCを問答無用でくらってしまうので、これも危険。

跳び込みは焦らずに

リーチの長いハイデルンと中距離でやりあうのは不利に感じるが、それは地上戦にかぎったばあいの話。付き合わなければ対処方法は多い。

1、横に長い小ジャンプ攻撃を出す

ムーンスラッシャーのカウンターヒットはかなりの威力なので、うかつな中ジャンプは危険。しかしそれを逆手にとり、判定の弱い横方向から攻撃を差し込むようにすれば、逆にカウンターをとることができる。



横に長い技を持っていないキャラは、むりに跳ばないほうがいい。

2、屈みD→弱クロスカッターを狙う

通常技キャンセルクロスカッターは、間合いが近ければガード直後の前転から1フレーム投げが確定で入る。ただし、屈みDの先端ぐらい遠い間合いだとクロスカッターをくらってしまうので、そういうときはノーマルジャンプで跳び越すといい。

また、飛び道具の下をくぐれる超必殺技を持っているキャラは、それが間合いによらず返し技になる。無敵時間が長いだけのものだと、間合いによって潰れてしまうことがあるのでやや不安だ。



この間合いなら投げ確定。しかし、ノーキャンセルだと再度屈みDをくらうハメに。

最後に……

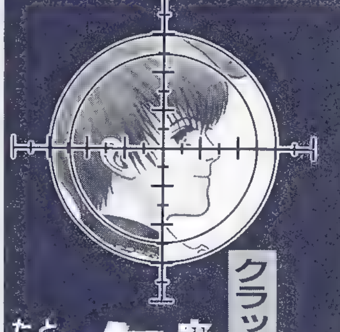
密着で乱戦になったときは、キャラによっては屈みBが非常に有効。ハイデルンがとりあえず連打する屈みAの下をくぐって攻撃できることがある。また、ハイデルンの屈みBは発生こそ早いものの、ヒットさせてもかなり不利。食らってもあまり気にせず、強引に手を出していくほうがいい結果になることが多い。

ちなみに、ネックローリングやファイナルブリンガーをガードした後のハイデルンの着地には、少ないながら地上で連続技が入る隙がある。見逃さないように。

クラッシュその2 空中戦に持ち込もう クリス

とりあえず逃げ回って、捕まったらレバー入れAを待とう。

担当：珈琲ふりーく



ぱっと見ただけでは死角が見当たらないクリス。「コマンド投げがないのがせめてもの救い…」と、あきらめてしまっている人も多い。確かにクリスのラッシュはすさまじく「こんなの見切れるわけない!」って感じだ。こういう場合の対応策は、クリスに付き合わないことに尽きる。

垂直ジャンプの多用

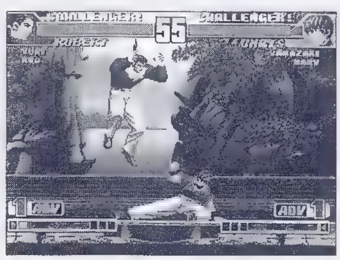
クリスの攻撃で最も警戒すべきは跳び込みである。低い軌道のジャンプから、めくり能力を持つジャンプDを出されるとガードするのが精一杯だ。ここにディレクションチェンジなどを混ぜられると反応するのは難しい。

これに対しては見て対応しようとせず、たたみ込まれそうになったらとりあえず垂直ジャンプしてみるとよい。

垂直ジャンプに対して低い軌道のジャンプは相性が悪い。しかもクリスのジャンプ攻撃は横方向に弱い。垂直ジャンプから技を出せばまず打ち勝てるはずだ。最悪、空中ガードという手もある。これはディレクションチェンジが来たときも同じである。

クリスにはエアハンティングという対空技があるがこれは空中ガードすることができる。超必殺技のツイスタードライブは空中ガードできないがくらっても安い。例外はパワーMAX版で、非常に痛いので注意したほうがよい。

垂直ジャンプは、やっかいな↘+Bのスライディング対策にもなっている。クリス側の攻撃の糸口を封じる一手が垂直ジャンプだ。



垂直ジャンプは小ジャンプだと地上の相手に対応しやすい。

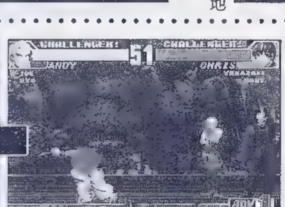


なんとしても上をとりたいときはノーマル垂直ジャンプを使おう。

レバー入れA後反撃

クリスの連続技の要「レバー入れA」。これをガードしたときは反撃することができる。クリス側はシューティングダンサーなどでキャンセルをかけてくるだろうが、連続ガードにはならないので、シューティングダンサーをガードする前に割り込むことができる。

割り込むときは必殺技や超必殺技がよい。ボタン押しっぱなしで連携の隙間を待つことができるためだ。もちろん次のシューティングダンサーをつぶせる技でなくてはならない。意外な技で打ち勝てたりするので、超必殺技などを中心に試してみるとよい。コマンド投げでもOKだ。





レバー入れAをガードした後は、必殺技などで割り込もう。



無駄な動きをチェックしよう

いかにダメージは奪われていくか

本当にその選択の意味はあるのか？何を狙いとして技を出しているのか？シェイプアップして戦術を持てば自分の粗さが見直せるはずだ。

解析：チームZERO3
文責：煮詰まったP・鈴木

はじめに

まず、3号前の本誌、ムックを読み直すことからはじめてほしい。ムック「対戦基礎」、本誌「ZERO3セオリー」、「ロレントVSナッシュ」、「チュンリーVSかりん」、この4つの記事を読んでからこの記事を読めば、関連性から理解度が少なからず上がるはずだ。また、オリコンはとりあえずないものとして説明する。オリコンは専用のスペースを作っておくので、そちらを参考にしてほしい。

まず「ガード」を主軸と考える

ダメージを奪うことを考えるにあたって、「ガード」を中心に考えていくことにしよう。

ガードに対して有効なのは、ZERO3では⑴中段⑵下段⑶投げ⑷ガードクラッシュ⑸必殺技による削りダメージ、これら5つになる。まずはこの5つについて考えてみよう。

⑴中段

対象になるのは、ジャンプ攻撃と一部の特殊技・必殺技。この2つは少し性質が異なるのでわけて考えよう。

地上から出す特殊技・必殺技は、ジャンプ攻撃よりわかりにくく、投げよりもリーチは長い。しかし、技の出が遅く、ダメージもあまり高くない。さらにほとんどの技は地上判定なので、跳び込まれたり割り込まれたりすると大ダメージを被る可能性がある。そう考えると、実は多用できないことがわかる。

ではジャンプ攻撃はどうだろう。ジャンプ攻撃は基本的に中段で、下段はないので立ちガードで安定である。つまり、地上にいる相手がガードしていることを前提にすれば、ジャンプの着地寸前に技を出して中段にするか、着地後に下段を出すかの分岐を作る必要があるわけだ。

ただし、これはジャンプ攻撃を中段として考えたときの話。実際問題、ジャンプ攻撃を中段として使うのは相手の起き上がりを攻めるときぐらいだろう。ジャンプについては改めて触れていく。

⑵下段

対象になるのは、足払いが主になる。

ZERO3においての下段の意味はほかの作品と少し異なるようだ。理由としては、

- 中段技で強力なものがない
- ジャンプで回避・脱出という選択が少ない

の2点からだ。それよりも、

- 大払いヒット時は原則受身・ダウン回避が不可
- 下段・中段属性のない技をしゃがんでいる相手にガードさせると通常時より多くのガードクラッシュ値を奪えるという付加価値のほうが重いようである（特に前者）。

例えば最もリーチの長い下段の間合い内では、相手はしゃがみガードせざるをえない。つまりガードクラッシュ・下段のプレッシャーは関連していることになる。これは間合いにも関連することなので、後述する。

さて、下段技を「起き攻め時のスカしジャンプ攻撃」として使うことも忘れてはならない。下段技スタートの痛い連続技を持っているキャラは覚えておくといいだろう。

⑶投げ

コマンド投げも含む。瞬獄殺、ガイのLV3専用技はやや投げの性質とは違うかもしれない。

通常投げはつかむまでが遅く、踏み込んでからの投げという行動はリスクが高い。それよりも、何らかの技を当てた後やスキのある技を当てられた後（まわりくどい言い回しだが、ZERO3はガード硬直とヒット硬直がほぼ同じ長さのため）に打撃攻撃を出すか投げるか、の攻めのほうが無難だ。こうすれば相手側に「投げ返す」という選択がなくなるので有効になる。

通常投げはダメージがさほど高くないで、起き攻めしやすい、追撃可能、などの付加価値がない限りは多用する必要はないかもしれない。

コマンド投げは出が早い、無敵、などの特典がある場合が多い。もちろん通常投げよりダメージが大きめという点も評価できる。プレッシャーとして活用することは十分に可能だろう。

⑷ガードクラッシュ

ジャンプからの中・下段の攻めを除いたとして、しゃがみガードしている相手にダメージを与える手段は、地上からの中段投げと投げの2つ。しかしいずれも大ダメージには結びつきにくい。地上戦で大ダメージを与えるためには、ガードクラッシュのプレッシャーを与える必要があるといえる。このあたりは今までの記事が参考になるはずだ。

中段・投げが短期的なプレッシャーであるのに対し、ガードクラシュは長期的なプレッシャーであるといえる。

苦労も大きいが、1回成功すれば2回3回と狙える点も、ハイリターンを見込める要素。ガードクラッシュの強さを実際に知っている人は必要以上に警戒するだろう（これは見直すべきポイントでもある）。

⑸必殺技による削りダメージ

実害以上に精神的なプレッシャーが大きい要素。裏を返せば、落ち着けば何でもないことでもある。とはいえ、接近されたついでに百裂系の技で削られるのはなかなかのプレッシャーであるし、実際に体力も減っている。

分類	具体例	(リターン)ダメージ	リスク
⑴中段	特殊技・必殺技	小	中
	ジャンプ攻撃	中～大	中～大
⑵下段	足払い・必殺技	中	小
⑶投げ	通常投げ	中	中
	コマンド投げ	中～大	中
⑷ガードクラッシュ	打撃技全般	中～大	小～中
⑸削りダメージ	必殺技	小	小

- これを見ると、ZERO3ではガードクラッシュが大きな狙いであることが分かる。もちろん、クラシュが見込めないキャラは投げか打撃かで攻める、守りきる、などの行動に移ることになる。
- 必要以上に跳び込み～接近戦を狙うと守りきられる可能性も上がるので注意。

ーガードに対してプレッシャーを与えられる要素ー

※リスク・リターンはキャラにより多少異なります

「ガード」以外の要素「動く」に対応する

前述の5項目がガードに対するプレッシャーのかけ方になる。これと対になるような選択を作ることが、プレッシャーをさらに高める材料になるはずだ。

ガード以外の選択を考えてみよう。Ⓐ技を出すⒷ前後に動くⒸ跳ぶ、この3つだろうか。ゼロカウンターはまた別に扱うとしよう。

これら3つとも、「自分の技が届く」のであれば、打撃技を出すことでダメージを与えることができる。

しかし、それはあくまでⒶ～Ⓒの行動をされる前に阻止しているだけだ（Ⓐはカウンターヒット、Ⓒはいわゆるジャンプ防止）。

これは完全に自分が有利な状況でないと起こらないことだ。例えば起き攻め時や連携時ならばある程度通用する。だが、この状況ですら判定の強い技である、昇龍系やスパコン、オリコンに負けてしまう。このときはキャラ別に「耐える」選択を増やせばいい。

「Ⓐ～Ⓒの行動すべてに対応するために出す攻撃技」という発想は、基本的にインファイト時、しかも自分が有利な状況のときのみの考え方。

ZERO3はターンが移動しながら闘うスタイルよりも（大局的に見ればそうかもしれないが）、お互いに1つの状況下、間合いを計りつつチャンスをうかがうスタイルのほうが、キャラ数的にも時間的にも多い。時間軸以上に場所軸（座標軸）を重く考えるほうがよさそうだ。つまり、「時間的に（硬直差的に）有利なときのダメージを与える方法を考える」こともかなり重要ではあるが、それ以上に、「間合い的に有利なときのダメージを与える方法を考える」ことが必要なようである。

攻略地獄

間合いが離れていることを前提とするならば、(A)～(C)の行動には1つずつ対応していく必要が出てくる。つまりこれが「空中VS地上」、「地上戦」に当たることになる。このあたりは、以前に「対空～せり上がる打点」、「ロレントVSナッシュ」、「チュンリーVSかりん」などで触れてきた内容に関連してくる。

(C)跳び込みに対空する

今回は空中にいる相手を対処するところまで説明しよう。

前ジャンプにより得られるメリットを考えてみると、

●一気に間合いを読められる
●アドバンテージを得やすい
の2点。跳び込みを許してしまうと、一気にプレッシャー要素が増えてしまうわけだ。さすがにガードで毎回耐えるにも無理があるので、対空技で迎撃することになる。あるいは空中戦だ。

肝心なのは、空中からの接近を地上ガードしないこと。いくら地上戦を上手にこなしても、簡単に跳び込まれてしまうようでは、優位な展開は望めない。「先に跳び込んだ側が不利」という形を作らなければ、地上戦の意味は薄れていく一方だろう。

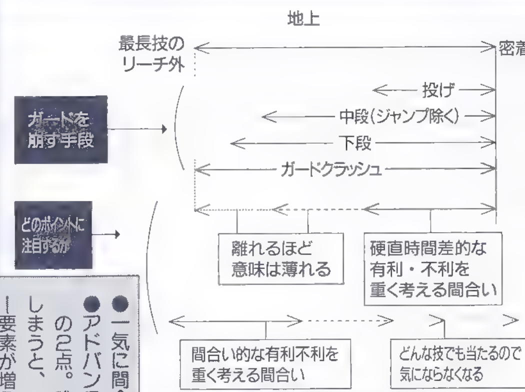
垂直ジャンプ、離れた間合いに着地する前ジャンプは、地上側の選択を制限できるという点で高性能、という事実は頭の中に入れておきたい。

地上対空中でのポイントは、

地上側…いかに地上でガードしないか（いかにダメージの大きい対空を決めるか）

空中側…いかにジャンプ攻撃を当てて優位に立つか（いかに地上側の選択を制限するか）

にある。これも図に示しておこう。わりと単純だ。



●間合いが近くなるほど、選択肢が増えるのでそれだけプレッシャーは増すことになる。リーチの短い技ほど硬直時間差に余裕がある（優れている）傾向にあるのも、プレッシャーを増す一因となっている。

●直接的な投げダメージもプレッシャーの1つだが、連携によるガードクラッシュも間合いが近いほど狙いやすい。同時にいくつものねらいがあるので、相手は対応しにくくなる。自分が有利な接近戦は、それだけの魅力があるわけだ。

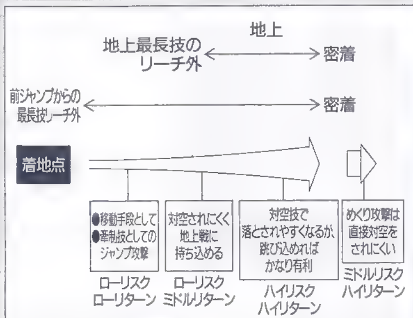
●たとえ遠距離での間合い計り合戦であっても、ガードクラッシュというガード崩し手段がある点がZERO3のポイント。インファイトを仕掛けるスタイルもあれば、牽制を続けるスタイルもあるわけだ。インファイトに持ち込むには、転ばせるか跳び込むか。どちらも相応のリスクがある。よって遠距離戦の機会が増えることになる。（あくまでも地上VS空中で地上側が有利ならば、であるが）

――地上戦のプレッシャーとは?――

※矢印の長さはキャラにより異なります

"ハイリスク ハイリターン跳び込み"時の両者のかけ引き

	空中側	地上側
主なねらい	・ジャンプ攻撃を当てる ・地上ガードの選択をとらせる ・ガードクラッシュ値を奪うため空中ガードさせる	・地上ガードしない ・対空技で迎撃する
ワンポイントテクニック	●どうすれば地上ガードを誘えるか ・間合いのプレッシャーを与えてごまかす ・地上戦時に相手の攻撃をかわすように跳び、硬直時間差で優位に立つ ※ジャンプ軌道が低いほど、ジャンプ滞空時間が短いほど対空されにくくなる(キャラ差) ※ジャンプ軌道を変えられるキャラは対空技を出されにくくなる(選択に幅が出るため)	●どうすれば対空できるか ・相手の技よりも判定が強い技を出せる機会を作る ・打点を考えに入れる ※無敵がある技と、やや使いにくいがダメージが大きい技をバランス良く取り込めればベター ●地上で対空できそうにないときは ・空中戦に持ち込む
ジャンプ攻撃VS対空技の焦点		
(1)硬直時間差	・対空技を出される前にジャンプ攻撃が相手に届けば勝ちだが、相手に届く最速のタイミングで技を出すよりも、引きつけて着地寸前に技を重ねたほうがその後の展開は有利になる	・使う対空技の発生スピードに「自分の判断力」スピードを加え、ジャンプ攻撃到達前に対空技が出ていれば勝ち ・対空技は地上だけではない、空中戦も考えられる ・地上ガードは筋が悪い
(2)判定差	・(バックナンバー、ムックを参照) ・判定が出ている時間の長い技を選ぶ手もある ●特例:通常技対空にオリコン跳び込み	・上～下に打点を振ることができれば判定が多少弱くても対空は可能 ●特例:対空オリコン



●ジャンプは一定時間制御ができない点が大きなリスクになる。つまり、ジャンプを制御できるキャラは(ゴウキ・ダルシム・ロレント・ダンetc.)リスクを避けることができる点で強いといえる。

●ジャンプ攻撃のリーチが長いキャラは"牽制技としてのジャンプ攻撃"が使いやすく、垂直ジャンプも使いやすい。スキの大きい対空技を誘うことができれば文句なしの出来。ZERO3には空中ガードもあるので、かなりリスクは低いはず。ただし、空中投げは発生も早く注意が必要。

――間合い別ジャンプ攻撃の意味の変化――

後編へ続く

次回予定「地上戦～ガードクッラシュによるプレッシャー&間合い計り合戦～」、「空中戦」。話が続いていることに注意してくださいな。

イズムの将来を占う

X-ISMの将来

チャレンジスピリットを忘れるな!

「できることが少ない」のと「単純」なのとは違う。他人にない視点を持つことができるか?

担当：はまー

X-ISMは異端児!?

まずはじめにことわっておくと、純粋に『ZERO3』というゲームの土俵で勝負したいのであれば、X-ISMは使わないほうがいい。というのも、重要な共通システムである「空中ガード」、「ゼロカウンター」や「ダウン回避」が使えないからである。これは言ってみれば、ボクシングの試合で自分だけクリンチやスウェーを禁止されているようなもの。「拳のみで殴り合う」という最低限の条件は満たしているものの、ZとVのように「得意技が違う」程度の認識で済むはずがない。まっとうな試合展開を望めるのは、お互いがX-ISMだった場合のみである。



性能が変わってしまうキャラもいる。春麗はこれのためだけにXを考えてもいいぐらい。

相手の法則に惑わされるな!

しかし同一ゲームという枠にとらわれず、『ZERO3』に別のゲーム性で挑んでいる、と考えてみれば、また違ったおもしろさも見えてくる。いわば「異種格闘技戦」だ。これであれば、ある意味開き直った観点から試合を展開することができる。

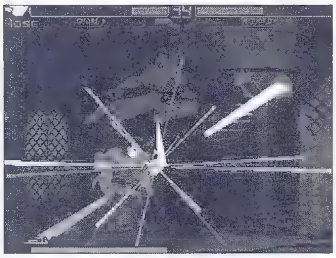
まず、空中ガードができないという点をカバーするため、「ジャンプ」という行動の価値基準を大幅に下げる。もしくは、自分から跳び込むのであれば、そのリスクに見合ったリターン（跳び込み成功時の連続技や連携）を、ほかのI-SMよりも引き上げる策を用意しておく。また、「地上での大攻撃カウンター」にも細心の注意を払わなければならない。空中受け身の攻防にしても、「基本的に不利」ということをしっかりと認識したうえで、種類の選択よりも「中立受け身のタイミング」に絞って考えていく。

さらに、「攻撃力が高い」「ガードパワーゲージが長い」という長所を生かすため、地上戦も「間合いや判定による技の取捨選択」よりも「ガード主体で強い技を出すタイミングのみを狙っていく」戦法のほうが、理にかなっていると言える。Z&V的な（ガードクラッシュを避けるための）攻防のバランス感覚は、Xには通用しない。攻撃力の高さから派手な印象を受けるが、その実もっとも「ガマン」を要求されるI-SMなのである。

単純ゆえに効果的

スーパーコンボに関しても、X-ISMは極端な決断を迫られる。いくら「ゲージの一気放出」が主流になりつつあるとはいえ、ZやVにはいざというときのゼロカウンターや削りがある。しかし、X-ISMのゲージの役割は、ただ1つのスーパーコンボのみ。あまりに使用状況が限定されすぎているため、これを決めることを目標にして戦法を組み立てるのは、かなりムチャな選択であると言える。

むしろ、攻めは通常&必殺技だけで対処しつつ、スーパーコンボは確実性の高い「迎撃技」という観点に絞って使うほうがいい。もちろん、いざというときには連続技に組み込んでトドメを刺すのが理想だが、「相手が近くにいる」というだけで効果を発揮する「長い無敵&時間停止」を前面に押し出したほうが、より強いプレッシャーをかけていけるはずだ。



コマンドが複雑なので、確実性を増すためには工夫を要する。

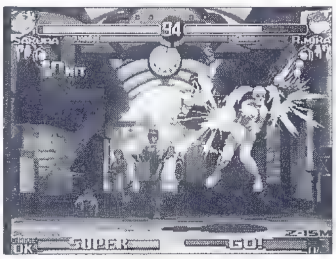
一芸に突出した「強さ」を目指せ!

ZにしろVにしろ、アプローチの方法こそ違うものの、必ず「どんな窮地からも抜け出せる」オールマイティ性が存在する。が、X-ISMにおけるゲーム性には、あっさりと手詰まりになる可能性がつねに付きまとっている。そこを突かれる前に勝負を決めるためには、「1チャンスを得たらその流れに乗り」「自分の選択を一方的に押しつけ」「かつその選択に連続して勝利する」という、いってみれば自己中心的な感覚に身を委ねる必要があるだろう。相手にしてみれば「公平な駆け引き」でない点に不満を覚えるかもしれないが、逆に言えば、そういった状況になるまでの駆け引きもまた(X-ISMにとって)不公平なのである。

『ZERO3』という枠の外からの駆け引き、それに挑戦するのもまた「俺イズム」だ。

X-ISMのイケてるキャラクター

・春麗
・さくら
・R・ミカ
・M・バイソン



P投げと同時押しのメリットを最大限に生かすことで、驚異の爆発力が期待できる。

V-ISMの将来

極めたいならこれしかない

覚えることが非常に多いぶん、充実した展開が期待できる。ただし向上心は不可欠な要素になるぞ。

担当：次回オリコナー復活予定P・鈴木

研究すればまだまだ伸びるオリコナー

発売後、かなりのときを経ている現在でも、まだ"完成された動き"ではないV。研究の余地は多分にある。要所をおさえて重点的にレベルアップさせていこう。

まずは肝心なオリコンヒット時のダメージをいかに上げていくかを考えていこう。

例えば分身の攻撃力が低いことを気にして、本体のみの攻撃が当たるような中・大発動を試してみるとか、ダメージ修正が大きくかかってくる14ヒットまでは単発のダメージが大きい技（大攻撃や必殺技）を中心に構成するとか。

しかし、ただダメージが高ければよいというわけではない。無意味にヒット数のみを増やすコンボは、ダメージ修正を早めるばかりでなく、相手のゲージを大量に増やしてしまう欠点がある。つまり、

●いかに少ないヒット数で大きなダメージを与えるか

がテーマになるわけだ。特にX・Vを相手にしたときに気をつけていきたい。

オリコンを決める機会を増やす

ある一つの状況からしかコンボを決められないよりは、少しダメージ効率が落ちてしまっても、多くのチャンスからコンボを狙えたほうがいい。状況別にオリコンを考えてみよう。

まず、画面端にいる相手に決めていくコンボ。最も効率がいい状況だ。浮かせてから追い打ち、のパターンが作りやすいはず。また、空中に浮かせることなくコンボを決めることもできる。

注目したいのが、地上にいる相手を画面中央から端まで運んでいくコンボ。何らかの必殺技で浮かせた後にお手玉をしていく形になる。このコンボが見つかれば、そのキャラは大幅にパワーアップできるだろう。

逆に、ないと戦力半減なのが、対空オリコンである。これもまた、画面中央か端付近かで組み合わせが変わってくるが、やはり必殺技で浮かせてからお手玉する形が定番になる。ちなみに、オリコン発動中はカウンターヒットがないので注意。対空オリコンさえあれば、相手の跳び込みを90%封じることができるのだ、地上戦でプレッシャーをかけることに大きな意味が出てくるはずだ。

ヒットしない・させないことも考える

XやZのスパコンと大きく異なる点は、「オリコンは例え相手にヒットしなくても連携として続行できる」ということ。スパコンのそのほとんどが、ガードされると反撃される、あるいは不利ということを考えると、かなりの高性能であるといえよう。

よって、相手にガードされてしまっても手を休めるわけにはいかない。なるべく連続ガードになるような連携を作

イズムの将来を占う

ここが限界!?いや、遅咲きなだけだ!

Z-ISMの将来

得手不得手を知り尽くし、攻守のタイミングを見極めたものだけが辿り着く境地。それは、原点にある。

担当：はまー

『ZERO』の門を叩くならコレ!

Z-ISMというと、多彩なスーパーコンボやゼロカウンター、それに受け身やダウン回避などのシステムもすべて使えることから、非常に洗練されたイメージを受ける。実際『ZERO』シリーズは3でデビューという人にとっては、このゲームにおける駆け引きのポイントをほかのI-SMよりも早く覚えられることだろう。

しかし、誰にでも理解しやすいほどの多彩なバリエーションゆえに、特定の「ウリ」となるポイントがないのも事実。ムラなく高いダメージ効率を得ることはできるが、Z-ISMにつきまとう「平均」というキーワードは、勝負に欠かせない「ここ一番」の可能性を薄くしてしまっている。全体的な勝ちラウンド数を見れば悪くはないはずなのだが、○○連勝といった「太い」ステータスにはつながりづらい、というのが現状だ。

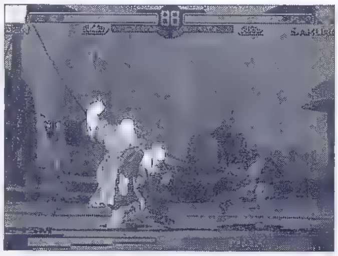


ゲージレベルの価値は、ただの必殺技ほどもないことが多い。

脱「オールラウンダー」宣言!?

ただし、これを打破する手段がないわけではない。V-ISMとの比較をパチンコに例えてみよう。Z-ISMを「正当に釘の読みで勝負、堅実だが儲けは少ないヒコーキ台」とすれば、V-ISMは「通常の状態から、いきなりフィーバーで大儲けのセブン機」と言える。座った台の設定が良ければ（=選んだキャラがオリコンに向いていれば）、効率面から見てもV-ISM優勢なのは明らかだ。しかも、勝負の土俵が釘（キャラごとの仕掛けどころ）かCPU（より威力の高いオリコンの構築）かという時点で大きく異なっているため、真っ当な理屈でこの差を埋めることはできない。

そこで、どうせなら「確率は低いが、当たれば打ち止め確定の一発台」のほうに釘を読む労力を割いてみてはどうだろうか。つまり、「スーパーコンボは、高性能&高威力のレベル3しか使わない」と割り切ってしまうのである。複数あるスーパーコンボそれぞれの用途に均等にゲージを振るのではなく、特定の1ポイントに全精力（ゲージ）を注いでやるのだ。これなら少ないチャンスでも試合を決定づけることができるし、通常技のヒット確認からキャンセルで確定する点に関しては、オリコンよりも優秀だろう。

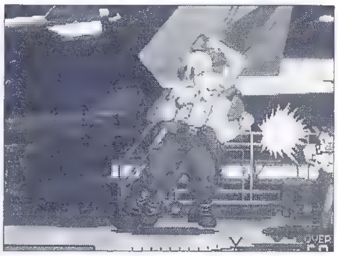


ヒット確認→大ダメージの図式は、どんな対戦格闘でも強力な武器になる。

求められるのは「選手兼監督」のスーパープレイヤー

こうした「多種多様な可能性をあえて取捨選択し、必勝パターンを限定する」スタイルだと、『ZERO3』におけるZ-ISMの位置づけは、『ZERO2』のときとはまったく趣を異にした変化を遂げる。まず、ゲージのある序盤&終盤では、用途の限定されたスーパーコンボを狙える状態に持っていきたい。よって立ち回り方も、すべてを隙なく強化するのではなく「わざと穴をつくって誘い込む」ような形が理想となる。レベル3の性能を生かすため、相手の出方をうかがう機会も増えるだろう。

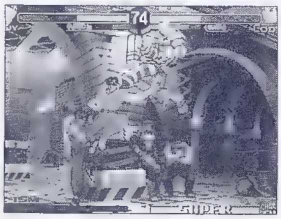
ゲージを放出したあとの中盤は、Z-ISMプレイヤーの腕の見せ所。ゲージ溜め効率を優先したいが、ゲージの溜まりにくさは他I-SMの1・5倍。ほかのキャラに比べて1・5倍ラッシュをかけられるような通常&必殺技の性能を持つキャラは、おそらくオリコンで使えばさぞかしスゴいことになるだろうという推測から、この中盤こそが間違いなく勝負どころだと言える。ダメージは低くても確実に相手の攻めを迎撃しつつ、さらに相手が大技を仕掛けてきたときにかぎり、ガードやジャンプといった回避行動を取っていく。ハッキリ言ってこのへんは、理論や確率で表現できない「異端の感性」が求められるところであり、純粋な『ZERO3』のうまさから離れた部分であるのも事実。しかしそれを超えたところに、もうひとつ高いレベルの『ZERO3』が待っているのも、また真実だと思う。



ワナを張るという戦法は、一方的に攻め倒すときとは比較にならないくらい神経を使うもの。

Z-ISMのイケてるキャラクター

- 元
- ガイ
- かりん



通常対空などに弱点を持っていても、スーパーコンボを盾にすることで道が開ける。

りながら、削りダメージおよびガードクラッシュを狙っていくべきだろう。ここでもやはり、前進する特殊技や必殺技を活用していくべきだ。ただ、一瞬でもガード硬直がとけてしまうと、反撃されるリスクがあるので注意。オリコンを逆に出されてしまうと大変だ。

オリコンを使ってガードクラッシュさせてしまうのも手。相手の様子を見つつ、強引にクラッシュからの連続技を狙ってみよう。あえて相手にガードさせてからオリコンを発動するわけだ。ただし、後出しオリコンにだけは注意。

ゲージを溜める仕事が重要

オリコンによるダメージが、通常時の地上戦とは比べものにならないほど大きいので、ときには地上戦よりもゲージを溜める行為を優先させたほうがいいこともある。遠距離で投げを空振りしたり、接近戦で連携として出す技を工夫したり…。少し考えるだけでゲージ増加率はどんどん早くなっていくだろう。

ちなみに、オリコン終了後の追い打ちを工夫していけば、ゲージ0から溜め直す手間が少しだけ省ける。例え10%といえどもバカにならない。

まずは調べてみよう

とりあえず現段階で言えることは、どのキャラもまずはVを研究することから始めたほうがいいということ。今のところ、ガイ、ベガ、元などはV説が出てこないが、それはあくまでオリコン連続技が今のところ貧弱だからで、連続技が開発されればVになる可能性は多分にある。ガイ・元などは連続技が強烈なので、オリコンがない分をカバーできるが、それでもオリコンの性質（後出し可能）がない点は痛い。何かと険しい道であるVだが、極めがいはあるので、多人数で1キャラを研究してみてはどうだろうか。

V-ISMのイケてるキャラクター

可能性は全キャラだが、リュウ、ケン、豪鬼、ソドム、サガット、ダン、キャミィ、本田、ミカ、ユーリ、ユーニあたりが最有力

ナッシュ、アドン、さくら、ロレント、ダルシム、サンギエフ、コーディー、バルログ、かりん、春麗などはまだまだ成長できそう。そのほかはまだ未知数。

訂正とおわび

前回“大会オリコナー”記事中での「後出しオリコン」についての記述ですが、あの説明だと「時間停止中はオリコンが発動できない」ようにも受け取れるので、ここで訂正させていただきます。

●相手にオリコンを先に発動されても、技を出していない限りは（つまりガード時でもノーガード時でも）オリコンを後出しすることが可能です。そこから反撃していけます。

私の表現が至らなかったために多数のご指摘をいただきましたのでおわびいたします。

次回予告

いよいよオリコナーも佳境に入ってきた「輝け!オリコナー」など、本格的なネタを多数収録予定!お楽しみに!?

大好評発売中!

ゲーメストビデオ　Vol.45

サイキックフォース2012



ゲーメスト杯が終わったと思ったら、今度はドリームキャスト版ソフトが待っているサイキックフォース2012。つまり、サイキッカーたちに休息の時間はない。そんなプレイヤーにぜひともオススメしたいのが、このゲーメストビデオ「サイキックフォー2012」だ。

全13キャラの連続技、ベスト対戦リプレイなど、本当に盛り沢山の内容。収録時間は110分にも及び、すべて見終わったあとにはお腹いっぱいになること間違いなしだ！全国のマルゲ屋にて好評発売中！

第2次超能力大戦のゆくえは…

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

G杯でひとまずの終焉を迎えた第2次超能力大戦…。熱戦に次ぐ熱戦の末、史上最強のサイキッカーに輝いたプレイヤーはいったい誰か？詳しいリポートは次号にて掲載予定！お楽しみに！

担当:新生神保町サイキッカー部隊

12月6日（日）、大阪マルゲ屋梅田店にて、「PF2012」ビデオ解説会敢行！みんな来てね！

発生・硬化時間	キャラ	ショットスピード(クイックダッシュ)
16/24	バーン	62/(1.07)
17/29	マイト	64/(1.00)
17/42	パティ	62/(0.90)
14/32	ウェンディー	70/(1.03)
28/20	玄信	50/(0.90)
16/26	キース	60/(1.00)
16/30	カルロ	68/(0.97)
18/24	レジーナ	58/(1.00)
17+(4×4)/31	ゲイツ	56/(0.97)
18/30	ウォン	64/(1.00)
18/26	エミリオ	72/(0.98)
12/38	ガデス	50/(1.07)
20/23	刹那	56/(0.90)

60 50 40　　50 60 70

上級レベルへの第一歩!

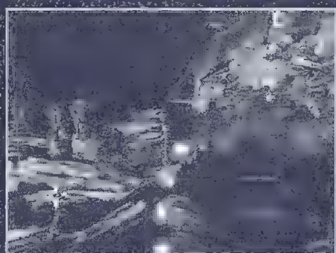
ノーマルショット　その性能と使い方

普段はなにげなく使っている弱ショットも考え方ひとつでこんなに使える!?

担当：伊勢猫&元帥

攻撃の要ともいえる超能力技に比べて、意外と軽視しがちな"弱ショット"。この弱ショットにも、コンボやバリアブレイクなどと同じように性能的な違いがある…といったことを知っている人は意外と多い。しかし、実際にそれらをきちんと理解して、有効な状況できちんと使いこなせているのは一部の限られたプレイヤーのみなのも事実。

そこで今回は、キャラ別に性能的な違いを見ていくと共に、弱ショットを取りまく環境や使い方を考えてみよう。

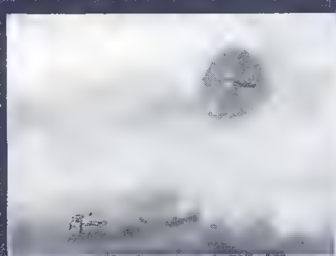


撃ち分け角度は基本的にゲイツ以外は左右に45度方向になる。

スピード重視がいい性能？

まず、性能的な違いで初めに思いつくのが、弱ショットを撃ち出すまでにかかる時間（発生）と行動可能になるまでの硬化時間。これにショットのスピードを一覧表にしてまとめたのが左の図となる。

具体的な説明へと入る前に簡単に表の見方を説明しておくと、左側が発生に硬化時間をプラスしたモノ（発生／硬化）をグラフで表しており、短いほど発生が早く硬化が短い＝性能がいい。これに対して右側のグラフは弱ショットの弾速を表していて、これが長いほどスピードは速くなっていく。しかし、ショットスピードに関しても速いほうがいいのか…といえば、スピードが速いエミリオやウェンディーの場合は反応されづらいメリットがあり、逆に遅い玄信やガデスであれば、それだけ次の行動へと連携させ易く、一概にどちらともいえない。



超能力技やプレイスタイルによっても使い方は変わってくる。

また、表を見てもらえばわかるとは思うが、発生についてはガデス、硬化時間に関しては玄信が最も早い。しかし、トータルとして見た場合、実際に弱ショットを入力してから次の行動へと素早く移っていけるのはバーン、続いてレジーナ、刹那といった3キャラ。これに対して、発生は早いが硬化時間の長いパティは、ある意味で弱ショットの性能が悪いキャラともいえる。

さて、性能の違いを理解できたなら、今度はその具体的な使い方を考えていこう。

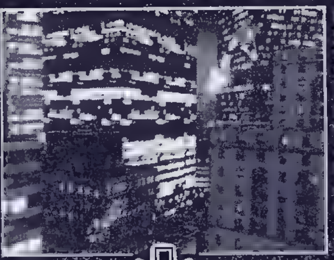
典型的使用例①
追尾戦術

もしもキミが使っているキャラがバーンやレジーナだったら、相手に向かって弱ショットを撃ち、すぐにクイックダッシュで突っ込む作戦は、積極的に使っていくべきだろう。隙が小さく、それほど弾速が早くない弱ショットは**クイックダッシュの盾として非常に有効に機能するからだ。**

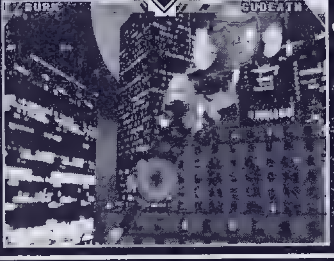
弱ショットは、ボタン一つで素早く撃てるというメリットがあるため、中〜近距離からいきなり出すことによって、相手にノーマルガードあるいは通常ダッシュという選択を強いる効果がある（バリアガードは時間的に難しいし、弱ショットを盾にして襲いかかるバーンやレジーナに突っ込んでいくには、無謀と紙一重の勇気が必要なのだ）。

相手が何らかの防御方法をとったら、通常ガードには投げ、ダッシュで逃げる相手には強攻撃といった具合に、それぞれの防御方法に対応した攻撃を仕掛ける。単純な戦法だが「弱ショットを追いかける」という行動には、クイックダッシュをスライドダッシュでかわされるリスクを軽減したり、相手を防御的な心理状態に追い込むという効果もあり、メリットは計り知れない。

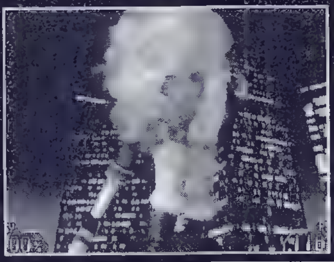
問題は、この戦法の汎用性。はじめに挙げたバーンとレジーナ以外では、玄信・刹那の弱ショット（右頁の表参照）ならば性能的にできそうだが、玄信は弱ショットよりも違炎符を追いかけたほうが効率がいいし、刹那はクイックダッシュの性能がいまひとつで、主戦法として採用できるほど汎用性は高くない。バーンとレジーナ以外は、アクセント程度の使用にとどめるべきか。



弱ショットを盾にして、クイックダッシュで突っ込んでみる。



スライドダッシュでかわされて反撃されるリスクは低い。



相手の防御方法に応して、投げ・BB・打撃で攻撃しよう。

典型的使用例②
撃ち分け戦術

相手の移動先にショット系の超能力技を置いておく「撃ち分け」。中には撃ち分けの技術が勝率を直接左右するキャラもおり、精度の高い撃ち分けは、対戦において非常に重要な地位を占めている。

この撃ち分け精度も、弱ショットを取り入れることによって飛躍的な向上が見込める。

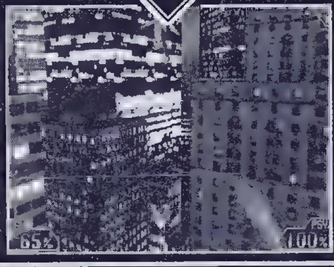
超能力技の撃ち分けをする際に重要な点は、移動している相手の到達点を読んで超能力技を撃ち分けるのではなく**これから動こうとする相手の移動方向に超能力技を置いておくこと。**これは、撃ち分けの超能力技のコマンドを入力するとき、**相手はまだ動き始めていないということで、絵としてはあさっての方向に撃った超能力技に、相手が勝手に吸い込まれるように見えるのが理想的**ということ。

弱ショットは、まさしくこの「停止している相手」という状況を作り出すために、牽制として相手にガードさせるように使う。このとき、相手の防御方法はバリアガードでも通常ガードでもかまわない。要は相手の動きを止め、ガード硬直が解けた相手の動き出しに合わせて超能力技の撃ち分けをしてやるわけだ。

この方法で撃ち分けをすることは、命中率の向上もさることながら、リスクの軽減にも効果がある。仮に撃ち分けがヒットしなくても、相手はまだダッシュし始めたばかりなので、超能力技の隙に反撃を受ける確率が低い。一見たいしたことのない技術に感じるかもしれないが、意識して使えば確実に対戦の勝率に反映されるはずだ。



弱ショットを相手にガードさせれば、撃ち分けのチャンス。



たとえ外しても、相手はまだダッシュを始めたばかり。



相手が移動するタイミングに合わせ、超能力技を撃ち分け。

その他の使い方をする弱ショット

ここまでに挙げた弱ショットの使い方は、自分が何らかのアクションを起こす前の布石としての用法だが、残念ながらこういった用法には適さない性質の弱ショットもある。

具体的には、ウェンディー・エミリオなどの、弾速が早すぎる弱ショットが該当するが、これらの弱ショットは、相手に着弾するまでの時間が短く相対的に自分が動けるようになるまでの時間が長くなってしまうため、行動の布石としての用途に適さない。これらの弱ショットは、弾速を活かして相手に直接当てるように使っていこう。

また、さらに異質なのが、ゲイツの弱ショット。ゲイツの弱ショットは、一度に4発発射されるかわりに、隙が非常に大きい。この弱ショットは、対弱ショット用の弱ショットとして理解しよう。



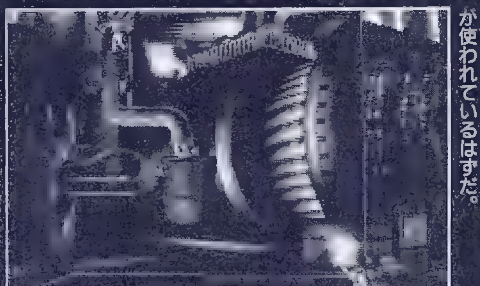
ゲイツの弱ショットは、対弱ショット用の弱ショットだ。

まとめ

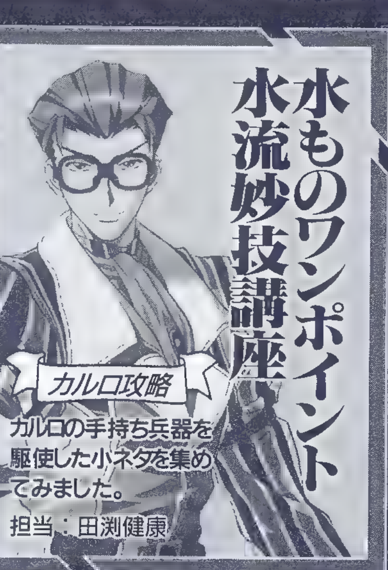
相手との距離が一定以上のとき、弱ボタンを押すだけで飛んでいく便利な飛び道具、弱ショット。それだけにダメージが低く、相手のクイックダッシュによって弾き飛ばされてしまうというデメリットもあり、サイキックをやり込むにつれ、多くのプレイヤーは弱ショットの存在を軽視するようになってしまった。

しかし、一部の超上級者たちは、弱ショットの持つ潜在的な牽制能力とリスクの少なさに目を付け、いくつかの連携に組み込んでめざましい戦果を上げている。

多くの場合、彼らが使う連携の中の弱ショットは、超能力技や殴りの効果をより引き上げるための陰の役割であり、非常に目立ちにくい存在かもしれない。もしもキミが街中で、かなりのサイキッカーに出会ったら、彼らのプレイをよく観察してみよう。きっと各所に計算された弱ショットが使われているはずだ。



的確に使えば効果は大きい。よく研究してフル活用しよう。



水ものワンポイント水流妙技講座

カルロ攻略

カルロの手持ち兵器を駆使した小ネタを集めてみました。

担当：田渕健康

小ギムレットからの選択肢

「アクアギムレット」の特性として、技を出し終わった後の「硬直時間の短さ」なるモノがある。その特性を利用して色々小細工を施してみよう。

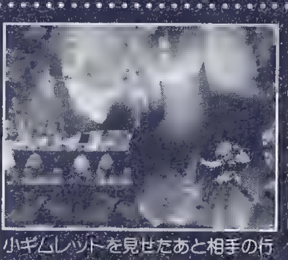
昔から普遍的に使われているのが「小のギムレットで反撃を誘い、ハイドロトラップを置いておく」というものだが、これは相手の反撃ダメージソースのうち「投げ、コンボ、バリアブレイク」を無効化することができた。だが、落ち着いて対処された場合は「超能力技反撃」で手痛い目にあうこともしばしば。

小ギムレット後の反撃待ちで最も手堅いのがノーマルガード。これなら最悪でも投げ、超能力技の削りで反撃ダメージを抑えることができるし、最も反撃比率が多いであろう「バリアブレイク」「ダッシュからのコンボ」に対応できる。

相手のクイックダッシュ反撃にスライドを合わせるというのもアリだが、その際もダッシュ～投げは免れないだろう。

なんだかちょいリスクが高いよーな気がするが、ただ相手の反撃を待つだけが能ではない。

相手を壁際に追い込んだときなどは、小ギムレットを1回見せておき（ある程度距離を置くことが肝要）、相手の動きを一度牽制したあとに「打ち分け」を試みてみるのも良い。ギムレットを見せて、相手の心理に「とにかく動かねば！」という強制誘導をかけるのがポイントだ。また、タイムオーバー前に瀕死状態で逃げ回る相手に対しては、小ギムを見せておき、相手の動きを一瞬牽制したあとにクイックダッシュ強攻撃をかましてやるのも爽やかでいいぞ。



小ギムレットを見せたあと相手の行動に合わせて対応できるのが強みだ。

ジャベリン変則攻防

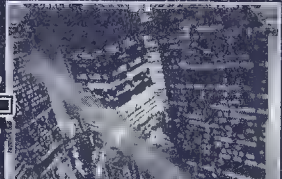
アクアジャベリンは任意に攻撃判定・方向を発生させられる特殊な技としてカルロの主戦力となっているが、さらにひとひねりして、相手の不意を突く使い方をしてみよう。

普通、ジャベリンが発射された場合、相手はカルロと自分を繋ぐ「見えない直線」を想定し、その直線に沿ってから「横炸裂」「縦炸裂」の攻撃範囲を予測するだろう。

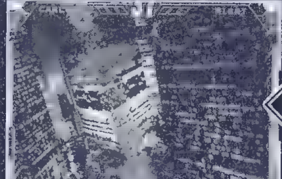
しかし、ノーマルな直線軌道…撃ち分けなしのジャベリンを見せつつ、撃ち分けジャベリンを混ぜていくと、相手はとっさに炸裂範囲を見切りづらくなり、ジャベリン事故も誘発することができやすくなるだろう。

マインとの併用ももちろん効果的で、相手のクイックダッシュ範囲内のギリギリ外からの中間牽制として、不意を突いた「撃ち分けジャベリン」を使ってみてはどうだろう。

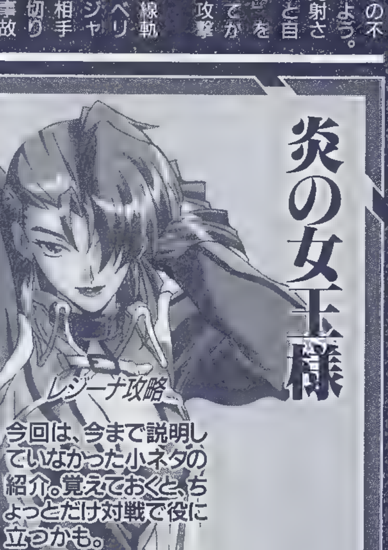
ジャベリンの撃ち分けは、玄信の連炎符を一気に消したいときの炸裂角度設定にも非常に使えるので、ぜひとも撃ち分け角度による炸裂角度を覚えておこう。



この時代、方向指定ナシジャベリンはイマイチ振るわないが…。



中距離での変則角度からのジャベリンは、相手を一瞬混乱状態にさせる。



炎の女王様

レジーナ攻略

今回は、今まで説明していなかった小ネタの紹介。覚えておくと、ちょっとだけ対戦で役に立つかも。

担当：善之字元帥

バーストウィップの使い方

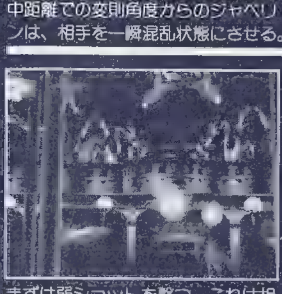
ムチの軌道を自在に曲げることができ、実に面白い使いかたができそうなバーストウィップ。しかし、最近では、弱→強コンボをキャンセルしてから出すという黄金のコンビネーションも、回避バリアから速攻で殴りかかられたりと、使いどころが難しくなってきた感がある。

そんなバーストウィップだが、相手を壁際に追い詰めての揺さぶり技としての能力はいまだ健在。壁際から脱出しようとする相手を狙うスパークレインの打ち分けと合わせて、レジーナのラッシュをより強力にしてみよう。

具体的な攻めかたとしては、まずは壁際に追い詰めた相手に弱ショットを撃ち、硬直が解けると同時に相手が動きそうな方向にムチを展開。このとき、相手が弱ショットに向かってクイックダッシュしてきたら一巻の終わりだが、相手にしてもスパークレインを撃たれたら大ダメージなので、そうそう突っ込んではこれないはず。度胸よく撃とう。

ここまでうまくいっても、**相手がムチの爆風をくらってくれることはほとんどないが、それで十分。**近くに爆風を展開された相手は、心理的に爆風から遠ざかるようにダッシュしたくなるので、開いた空間にスパークレインかブレイズショット（強ショット）を撃ち分けしてやろう。

逆に、ムチの爆風を怖がってその場でバリアガードを張る相手には、スライドダッシュからバリアブレイクや、さらに裏をかいて投げなども非常に面白い選択だ。



まずは弱ショットを撃つ。これは相手にガードさせるだけで十分。



すぐにムチ。相手の退路の片方をムチの爆風で埋めてしまうことが目的。



開いた空間に、スパークレインかブレイズショットの撃ち分けを狙う。

ちょっとお得な壁際連続技

弱→弱→強→フレアブラストは、相手を壁に叩きつけられそうなときの定番連続技だが、ちょっとした条件が整えば、もう少しダメージの高い連続技を狙えることもある。

その条件とは、弱→弱→強コンボで相手を壁に叩きつけたあと、レジーナと相手が壁に沿って並んだとき。こういったときには、強をキャンセルしてフレアブラストを出すかわりにスパークレインを出すと、スパークレインが相手に複数回ヒットしてダメージが上がる。チャンスがあったら試してみよう。



壁に叩きつけてこのような位置関係なら、スパークレインが2回ヒット。

●超小ネタ

明確な使いどころがよくわからないフレイムチェイサーだが、実はガデス戦では積極的に装着したほうがよい。アステロイドベルトとグラビティ∞の環境下でも、ガデスから逃げるようにダッシュするだけで安全が確保できるぞ。

いよいよラス前か?!

目指せ！サイキッカー超新星！

長きに渡るビギナー講座も、ついにラスト一歩前までやってきた!?今回立ちはだかる難関は…強敵、エミリオ・ミハイロフ!

担当講師	田渕健康
全日狂	こーじ山下
特別ゲスト	ワイルダーKEI

天使のデスキッス

「ぐはあああぁ！」
「お、なんだか久しぶりに聞いたフレーズだな」
「ぶっちー選手…実はですね、不肖、このこーじ山下25歳、2012をプレイしはじめて約半年。様々な苦難を乗り越え、読者の皆と一緒に精進して参りました…しかし！しかしッ！」
「…しかし？」
「どーしても、どーしてもエミリオに勝てんのであります！とほほ〜」
「ほう…エミリオに勝てない、とな」
「むっ!?何ヤツ!?」
「フフフ…オレのことはエミリオ担当のワイルダーKEIと呼ぶといいだろう」
「ああっグッドタイミング！てなわけで、エミリオ対策を教えてくださいよう！」
「…まず何から聞きたいか尋ねるといいだろう」
「そうっスね…さしあたってはシーカーレイとバリアブレイクの同時攻撃っスかね？」
「シーカーレイをバリアガードしたところに、バリアブレイクを重ねる…基本にしてエミリオ必殺の連携だな」
「まず、重要なのはシーカーレイを打ったときのエミリオとの距離だ。自分と至近距離でシーカーレイを打たせてしまった場合、ビギナーレベルだったらガードを強いられ、バリアブレイクの洗礼を受けるだろう。上級者になると、通常以上やスライドダッシュを駆使してバリアガードを必要としないのだが…」
「レイが自分に到達するときに、エミリオがダッシュバリアブレイク範囲内にいたら、残念だがビギナーレベルじゃほぼアウトってこってす」
「え〜っ!?」
「ビギナーは、エミリオのシーカーレイを下手に止めようとして、結局自分からエミリオのバリアブレイク範囲内に入ってしまう場合が多いだろう。
一番の対処法は『エミリオにレイを打たせない』ってことなのだが、それには絶え間ないプレッシャー、中間距離での牽制を与え続けることが必要となる。
裏を返せば、エミリオ相手に常にプレッシャーを与えられるテクを持っていれば、レイ&バリアブレイクを捌くのにはあまり労力を要しないと思われるのだが、どうだろうか？」
「どうだろうかって言われましても…。ビギナーが何とか対処できる方法はないんですかね？」
「うむ。とりあえず、シーカーレイ対処の基本として〝リフレクターの位置には常に気を配るべし〟というのがあるだろう。リフレクターを置かれるのはある程度しかたがないとしても、反射位置を忘れて無駄にくらってしまうってのはファ○キンものだろう」
「エミリオが〝反射なし〟のレイを撃った後とかは、ついリフレクターの存在を忘れてしまいがちだからな」
「とりあえずリフレクターの位置を覚えとく、か。ふむ」
「後は、シーカーレイを発射されたらできるだけエミリオより遠くに逃げる、という手もあるが、逃げるのに躍起になって、飛んでくるレイをくらっちまっては目も当てられんので、状況に応じて選択肢の中に組み込むといいだろう」
「逃げるのは自信ないなぁ…」
「ならば、削りダメージ覚悟のノーマルガードだな。レイ単発とバリアブレイクの連携なら、ノーマルガードでしのぐが吉だろう」
「こーじの使っているマイトなら、ライトニングハウンドで逃げる、という方法もアリだろう。飛んでくるシーカーレイを〝スパイン系〟の超能力技でインターセプトしちまうという荒技もアリだが、ビギナーにはお勧めできんかな」
「とにかく、設置されたリフレクターの数が増えてきたら、なるだけエミリオにまとわりついてシーカーレイを撃たせないことが一番確実だろう。リフレクター単発のシーカーレイからのバリアブレイクなら、なんとかノーマルガードで凌げるだろうしな」
「あの、そのノーマルガード中を投げられたら…」
「そこんとこは駆け引きってやつじゃん。絶対なものがないのが勝負の世界さ。我々にできることは、数ある選択肢の中から、状況に合わせた最良の選択肢を見つけだす努力を怠らないことなのだ」
「…なんか偉そうですね」
「ああン!?」
「よーし、それじゃ早速、対処法を踏まえながら対戦してきますね！」
「…次回作はシーカーレイのダメージ、もちっと減らしてくれねえかな」
「いや、別にこのままでいいだろう」
「…」



やばい！シーカーレイ撃たせちゃダメだーと思って近づいてしまうと。



自分からバリアブレイク範囲内に入って以上。おえ。



重なってるリフレクターには要注意だ。反射後の逃げタイミングをずらされるぞ。

ワイルダーKEIの シーカーレイ講座

この超能力技は発射するのに間があるため、撃つときはコンボキャンセルからか、離れた位置（中距離以上）から撃つように心がけている。

が、逆に接近戦でプリズムシールやコンボを恐がっている相手なら、あえて近距離でも撃つことがあるな。

シーカーレイからバリアブレイクを狙う場合には、レイ反射発動時間内に自分が動ける時間を長くするために、できるだけ反射させるリフレクターと距離をとって発射することが多い。

個人的には、ほとんどの場合「シーカーレイ単体のダメージ」を狙うのではなく「バリアブレイクを確実に当て行くための補助手段」としてレイを使ってるといっていいだろう。



なるだけレイの走る距離を「長く」して

バリアブレイクを当てやすくする―基本だぞ。

今日の目標

- リフレクターの位置、種類は常にチェックしておこう!
- リフレクターが増えてきたら、エミリオにシーカーレイを撃たせないように心がけよう

フィメール特集

アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2™

今回は人気2キャラの対戦攻略。人気投票ページでは、やはり大自然不滅キャラ強し。

手数の修羅、幻惑の羅刹

対戦攻略 色



色は修羅か羅刹かによって、その闘い方が180度異なる。今回は剣質別にそれぞれの闘い方を見ていこう。

担当：N.O

修羅

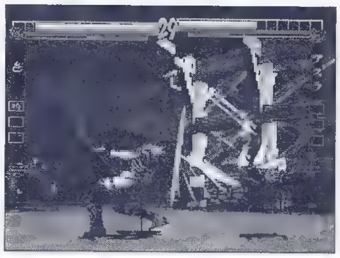
主軸はジャンプC

色は攻撃判定が大きく、汎用性の高いジャンプCを主軸に攻めを組み立てる。ジャンプCは少し速いタイミングで出すと、めくりでヒットさせることが可能だ。もちろん正面から出していっても攻撃判定が大きいので、跳び込みはこの技だけでいいといっても過言ではない。「アスラ斬魔伝」では対空攻撃に無敵部分があったりする技はほとんど存在しない。よって、対空技といっても早出ししなければならず、このへんのからみで跳び込み自体が有効な選択肢のひとつとなっている。

色なら斜めジャンプからCを出して屈みAにつなげて、ここからガード方向を揺さぶっていくのが基本戦法だ。なかなかガードを崩さない相手には、着地する少しまえに空華を出して相手の肩に乗ってしまおう。

中間距離からの接近

間合いが離れるときは、ただ単に跳び込んでいるだけでは攻撃が当たらない。そこで中間距離からは、踏み込みジャンプを活用した跳び込みを狙っていくといい。踏み込みジャンプは「ダッシュ中にレバーを斜め上」というコマンドで出すことができる。このとき、少しでもダッシュモーションが見えれば、すぐに踏み込みジャンプができるようになる。この「即踏み込みジャンプ」を使って一気に間合いを詰めていこう。即踏み込みジャンプからは、軌道の頂点でジャンプCを出すようにする。これをスタート地点よりも近い間合いで行えば、めくりで攻撃が可能。



踏み込みジャンプはダッシュからすぐに。Cならめくりも。

近距離間合いでの攻めかた

こうして相手に接近したら、連携で揺さぶってダメージを与えていこう。斜めジャンプBをガードさせたら、屈みAにつなげて固めるのが基本型。これに垂直ジャンプを絡めたり、即踏み込みジャンプでめくりを狙ったりしていく。

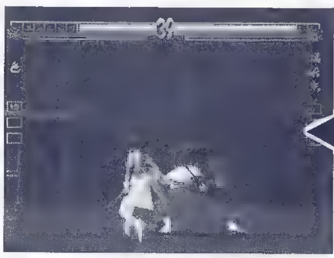
相手の反撃を読んだら弾き返しを使ってもいい…のだが、色使いなら華麗に動き回れる避けを使っていきたいところだ。使い方としては、至近距離で相手の攻撃を誘っておいてから一気に避け。色の避け性能は全キャラ中でもかなり高いほうに属している。至近距離で避ければ、なんと相手の斜め後ろぐらいまで回り込むことができるぞ。

回り込む方向は基本的には奥、つまり相手の背中方向だ。このゲームでは自キャラの前面から正面、ないし横へ斬り込む技が多いため、背中方向に回り込めば多少のタイミングがずれていても相手の横へ周れるのだ。

回り込んだ直後は、相手の状態を見て攻めを変えていく。中攻撃以上の隙が大きめの技をかわせた場合は、➡+Aをキャンセルして転咆輪・陽につなぐ。相手が隙の小さい技を出していた場合は、再び即踏み込みジャンプや垂直ジャンプで機先を制して、攻めを持続できるようにしよう。



色の避けは回り込み性能が高い。ここから相手の背中方向に移動すれば、



このように相手の横~斜め後方にまで回り込むことができる。

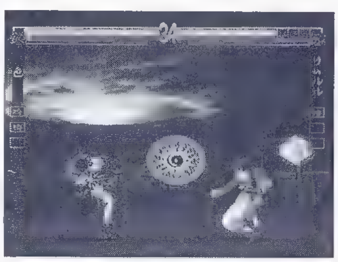
羅刹編

修羅とは技性能が大きく異なる羅刹。通常技主体の修羅とは対照的に、羅刹の色は必殺技がメイン。ジャンプCも修羅のようなめくり性能はほとんどないので、地上戦の展開を考えた攻めかたを考えていくといい。

スタート地点より離れた間合いでは、磁場を作り出す転法輪を置くといい。近寄りにくいので、とりあえず相手ペースの状態から仕切り直すのにも使える。転法輪は、ボタンによって置く場所が決まる。相手との間合いを考えて出すようにしよう。普段はAで、たまにBを交えていくといい。

転法輪で相手の動きを止めたら、すぐにダッシュして攻めに転じる。ここからは踏み込みジャンプや、ダッシュから止まって様子見など、3~4種類くらい自分なりの行動パターンを作っておこう。

動きが止まったら、突進技の無常で2択をかけていくのも有効だ。無常はAで出せば中段、Bで出せば下段に攻撃できる。この技がヒットしたら相手は浮くので、すぐに追い打ちをかけていこう。



転法輪を使って相手を足止めしたら、無明による2択をかける。

性格は正反対でも好みは一緒
ナコルル



近距離戦に持ち込めばこっちのもの。つけ込む隙を与えず、一気におしおきしちゃおう。

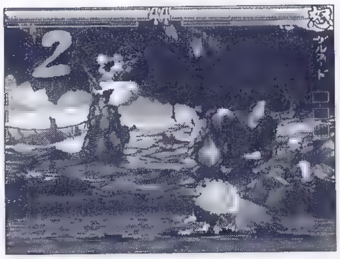
担当：ギィ

おしおきするにはまず接近

修羅、羅刹でいろいろできることの違うナコルルだが基本は一緒。リーチの短さをカバーし、接近戦能力の高さを生かすため、機動力を生かして一気に接近することを第一に考えよう。

このとき、修羅ではシチカプ・アム、羅刹なら弱カムイ・シキテが接近の助けになる。

ここから、ダッシュやダッシュジャンプで一気に接近しよう。



間合いの外から、鷹 or 狼を追いかけて一気に間合いを詰めろ。

どちらもヒットしていれば、ダッシュジャンプBが連続技になり、そのまま地上の連続技につなげられるぞ。

ダッシュジャンプなどで相手を跳び越してしまったときは、虚空裂脚（空中で➡+C）が勝手に振り向いてくれるのでおすすめ。カウンターヒットすれば浮くので、立ちB→レラ・ムツベを決めよう。

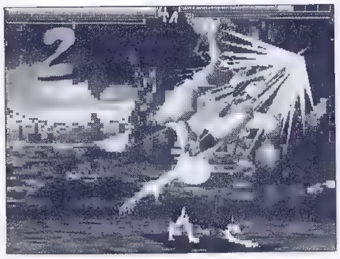
また、ダッシュから直接コマンド投げ狙いも有効。避け性能も高いので、冷静に手を出してくる相手には手前で避け、というのもいい。

投げと中段の2択でいこう

こうして一気に接近したらこちらのもの、発生が速いうえに隙の少ない技で、ガードの方向を揺さぶろう。

基本となるのは

●立ちB→強アンヌムツベ or 弱レラムツベ



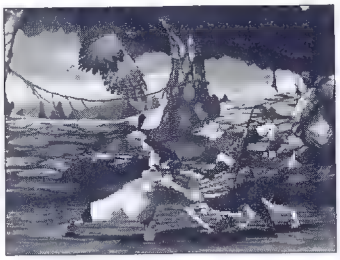
ヒット確認してからアンヌ or レラにつなげよう。

レラムツベは最速でキャンセルをかければ強でもいいが、ヒット確認からつなげることを考えると弱がいい。

立ちBはガードされてもほぼ反撃は受けないので、ヒット確認ができれば、このあと、SCS発動弾きや避けで対処ができることが多い。

屈みBからも同様の連続技は可能だが、さすがに隙が大きいので、ガードされてもアンヌムツベ（下段）とレラムツベ（中段）で強引に2択に持ち込むのもいい。

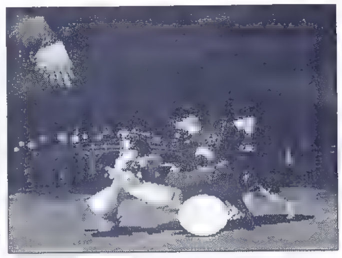
また、立ちBともども、マハハに摑まる／シクルゥに乗る（⬇⬋⬅+D）でキャンセル、攻撃をかわしつつ反撃に転ずる、といったことも可能。撹乱効果も高いぞ。



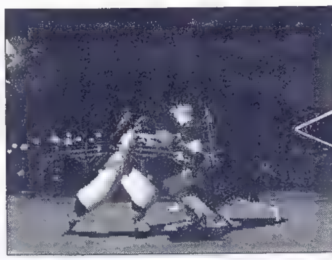
キャンセル乗りで反撃を誘い、その隙を突け。

ジャンプBがガードされたときなど、接近戦でもつれ合ったときは、とりあえず屈みAか急下蹴（⬇+C）が強力。ヒット／ガードに関わらずナコルル有利という強力な下段技だ。

ここから、コマンド投げと立ちC（中段）との2択が強力だ。立ちCはやはりガードされても隙がなく（立ちBと同様）、ヒットさせれば有利なので、さらにしつこく、コマンド投げ（下段でも可）と中段の2択を仕掛けよう。



スキの少ない急下蹴や屈みAから、



コマンド投げと、



中段の2択。ヒットしたらさらにしつこくいこう。

また、女性キャラ（ナコ、リム、色）限定で、

●屈みC→屈みB→強アンヌムツベ

という連続技が入る。屈みCで転ばせた相手を屈みBで強制的に起き上がらせ、アンヌムツベを決める連続技だ。

と、このように性能のいい技のそろったナコルルは、SCSは弾き発動以外ではあまり使い道はないかも。

修羅 実は投げキャラ？

とにかく修羅ナコの利点は発生の早いコマンド投げ、レラオチキリ。大抵のスキには決まるし、急下蹴などからの投げに割り込まれることもまずないはずだ。威力も高いので常に狙っていこう。

また、遠距離戦ではシチカプ・アムに混ぜて、ときどきスピードが速く、中段攻撃のシチカプ・エトゥを使っていくのも効果的。ヒットすれば相手が浮くので、ダッシュジャンプB→立ちB→強アンヌ・ムツベという空中連続技も可能だ。

残念ながら、秘奥義のイルスカ・ヤトロ・リムセは有効に使える状況が見あたらないので、怒りMAX時は連続技などに怒り必殺技を使っていくようにしよう。

羅刹 打撃、奇襲重視だ！

コマンド投げの円舞双掌がやや遅いので、修羅ほどには頼りにできないので、相手を崩す工夫が必要。

それには近距離から中段のカムイ・シキテが優秀で、

●立ちB→弱カムイ・シキテ→ダッシュジャンプB→強レラ・ムツベ

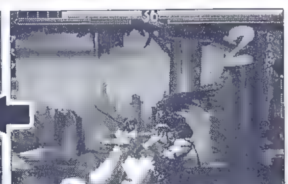
という連続技が可能。ダッシュジャンプにシクルゥがついてこられないので永久にはならない。

また、羅刹ナコルルといえば、シクルゥに乗っての攻撃だが、中段は豊富なものの、下段などの立ちガードを崩す手段がないという欠点がある。

Bキャンセルなどから乗ったらすかさず、メル・シキテやイメル・シキテから分離攻撃につなぎ、乗りっぱなしにならないように注意しよう。

反撃はほとんど気にする必要はないぞ。

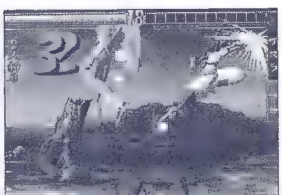
普段の立ち合いで、下段や投げを意識させておくのもポイントだ。



立ちBキャンセル弱カムイ・シキテの連続技から、



さらにダッシュジャンプBが連続技に。



メル・シキテヒット後は斜め上分離が確実だ。

また、秘奥義のイルスカエムシ・ネワ・シキテは絶大な破壊力を誇るので、狼乗りのB攻撃キャンセルからの連続技や、立ちBキャンセルからのトラップなどで積極的に狙っていこう。

究極の生物兵器現る!

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズ2nd ナイトメア

ついにその姿を現すゼノ。戦いの最後は、病院上空での持久戦だ。ここまできたからには、絶対クリアだ！

担当：きらり屋

ステージ5攻略

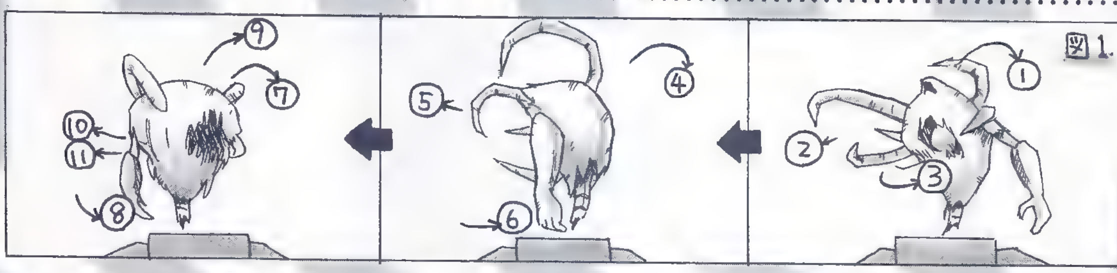
ステージ5とはいうものの、実質待ち受けているのはラスボス、ゼノだけ。病院上空に姿を現したボスを追って、ヘリに乗り込む特殊海兵隊員。最終決戦は、空中での様々な角度からの攻防戦となる。ラスボスはかつてなく巨大で、凶悪な攻撃力を誇る。そしてサイトクリアには、これまでにも増して正確かつ迅速な銃さばきを要求される。だが、攻撃にランダム要素は少なく、パターンを覚えて慣れてしまえばほぼ問題ないと言える。個人的には4面道中のほうが難しいと思うので、ここまでたどり着いたということは、あともう一歩ーと言いたい。

ラスボスにはレベル3ボムをたたき込んでも、4ボス「イートワン」の時のように大幅に体力が減少してくれない。持久戦を覚悟しなければならず、銃をたよりに巨大なボスの体力をじりじりと減らしていくという、地味な戦い方になる。攻撃パターンを頭に入れて事前に正確に動かなければ、大ダメージの攻撃の前に屈することとなってしまう。

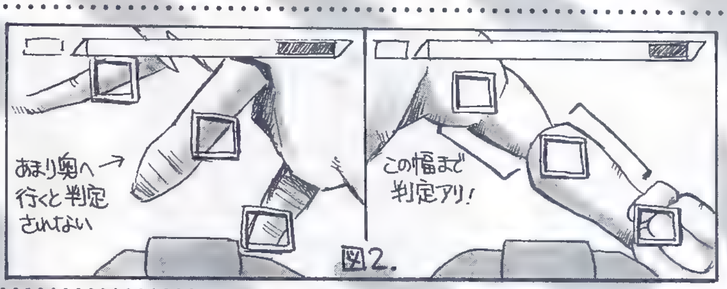
対策的には、ボムを2個使用する。ラスボスには2つの段階があって、このうち第一段階で2個とも使っていく。使わないと、どうしてもボコられる場面があるのだ。それ以外は多少シビアな部分も、すべて銃で対応しなければならないので、図などに示している。

ファイナルボス ゼノ 第一段階

巨大なボスが空中に舞い上がり、オレンジの隕石攻撃が始まる。第一段階では、この隕石を飛ばしてくる攻撃がメインとなる。相殺するためには、弾丸1発ごときで壊れてくれない隕石。ボスの背後から様々な角度で飛んでくるので、慎重に撃ち込んでいこう。図1を参考にして、ノーダメージで突破しよう。

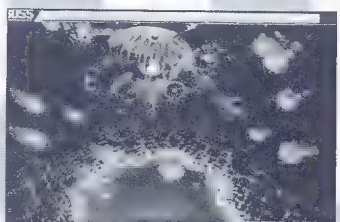


その次に、ボスがアップになってサイトクリア攻撃が始まる。第一段階のサイトクリアはボスの向かって右腕1本×3カ所と、左のツメ3本×1カ所。順番にサイトが付くが、ここではかなりスピードを要求される。あらかじめ画面位置を頭に入れて、体でクリアを覚えていこう。サイト位置は画面内を動かず固定で、図2に示したとおりだ。2回ともサイトの位置は似ているが、微妙に違うので要注意。初めのうちは、よく位置を確認して左上から順序よく、クリアの文字が見えるごとに瞬時に次のサイトに移っていこう。



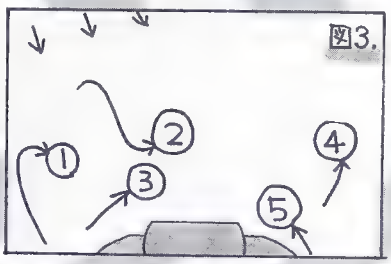
参考までに付け加えると、1回目の二の腕の一番初めのサイトクリアは、かなりひじ付近に持っていっても判定される。ただしサイトから外れるのは構わないが、ひじを越えると判定されないので注意が必要だ。2回目のツメ3本も、四角いサイトの範囲を多少越えても大丈夫なので、3カ所を結ぶ最短距離を移動しよう。

次にくるのは、隕石の大量集中攻撃。銃だけでは撃ち切ることが不可能なので、ボムの力を借りる。ボスが大量の隕石をすべて出し切ったら、ここでボムを使用する。

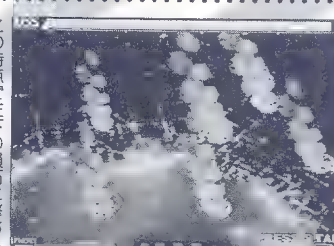


隕石が全部出きった後、これぐらいでボムを使えば安全だ。

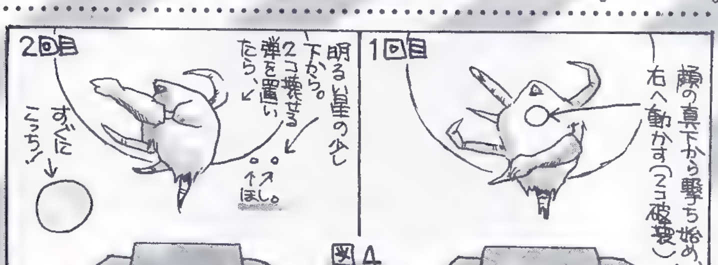
さらにその後、隕石の大量乱れ撃ち攻撃がくる。迫ってくる隕石を順番に打ち壊そう。隕石の向かってくる画面内の位置を、図3に示す。隕石1個くらいはくらっても、ボムを使わないほうがいいだろう。



そしてボスが正面に位置して、隕石をばらまいてくる。合計2回で、両方とも図3に示した。1回目は横1列なので、左右は気にせず、正面の隕石だけを相殺しよう。撃ち始める位置は図を参考にして、ゆっくり右に移動して正面に来るものを破壊する。2回目はちょっと厄介で、弧を描いてばらばらに向かってくる。右の隕石数個と、最後に左に飛んでくる1個を撃てばいい。開始位置は、図の通り背景の星を目印にすると確実だ。そして右にある程度撃ち込んだら、予約弾を残す気持ちで即



この時点で左下の隕石に撃ち込み始め、1つ目を破壊。



攻略地獄

座に左に移すことが重要だ。周囲の隕石を怖がって間延びすると、左が間に合わなくなるので要注意。

それが終わると、再びサイトクリア攻撃に戻ってきて、これで攻撃が一巡したことになる。後は同じ順番で、同じ攻撃が繰り返される。順調に撃ち込み続けていれば、2回目の隕石の大量集中攻撃の辺りで、第一段階はクリアできる。

ファイナルボス ゼノ 第二段階

第一段階のボスを倒すと、消滅した光の中から新たにボスが現れる。ボスの頭上に救急箱があるので、これでライフをある程度回復できるはずだ。3Dの視点でくるくる回っていたさっきと違って、ボスが真正面に固定され、第二段階の攻撃パターンは至ってシンプルだ。サイトクリアの攻撃のみで、それさえ確実に決めていけばダメージを受けることはない。ただしここでのサイトクリアは、純粋に銃さばきの素早さと正確さを試される。

ボスの攻撃方法は、6本のシンメトリーなツメと腕にサイトが付き、すべてクリアできなければ大ダメージのレーザーで切り付けるというもの。6カ所のサイトがつく順番は様々で、その上クリア可能な時間がかなり短くて、わかっていてもキツイ。ここでは、とまどっている余裕などないのだ。

サイトがつく順番は一見ランダムに見えるが、実は合計4つのパターンで循環しているのでご安心を。図5に示した通りで、これを知っていると知らないとではかなり戦いに差が出てくるハズだ。ここでは一応AからDと銘打ってはいるが、最初に必ずAがくるという意味ではない。どれかが最初にきて、あとはアルファベットの順番で繰り返される。なお、ほとんどのサイトが2発でクリアできるうち、2つのパターンのそれぞれ1カ所に6発サイトが置かれているのでだまされないように。では、それぞれの注意点を書いていこう。

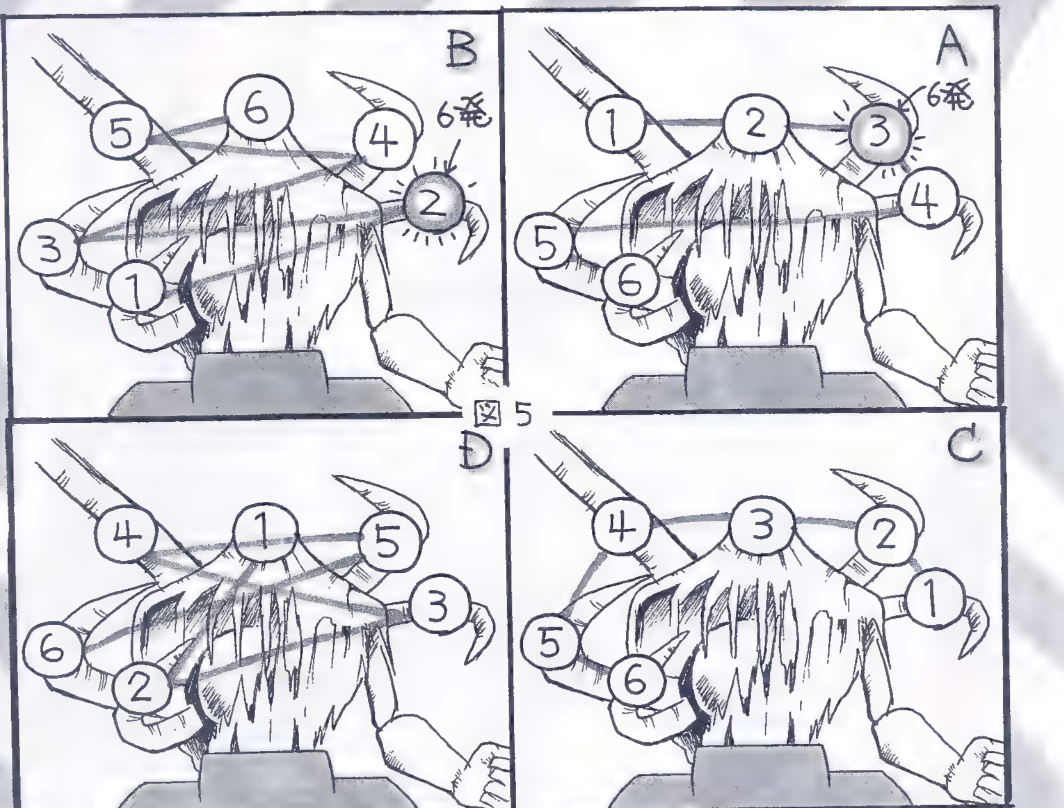


図5

パターンA

左上からスタート。4つの中ではサイトのスピードが一番ゆっくりなので、最もクリアしやすいと思われる。右上の6発サイトにさえ注意すれば、クリアできるはずだ。

パターンB

左下からスタート。左右に、上に向かってサイトが上っていく。移動距離が長いことと、右上に6発サイトがあることに注意。

パターンC

右からスタートし、逆時計回りに順番に付くサイトを追っていくだけだが、スピードが速いのが難点。すべて2発のサイトだが、撃ち損ねて通過してしまうと、戻ってもまず間に合わないと思ったほうがいいだろう。

パターンD

頭からスタート。すべて2発でOKだが、サイトの移動距離が長い上に、クリア可能な時間がこれもかなり短い。

一応、ボムがあればサイトクリアに失敗しても攻撃を回避することが可能だ。6つのサイトクリアに間に合わない場合、ボスから裁きのいかずちが下される。この瞬間、レーザーが振り下ろされるのを狙ってボムを使えば相殺できる。


頭上に直撃する瞬間に、ボムを使えーボムがあればの話だが…。

…しかしここまでくると、ランダムアイテムでボムを入手できない限り、それは実現性のない話。ランダムアイテムは、第二段階の開始時にある。3つのアイテムが置かれているうち、ボスの左右がランダムアイテムだ。一応ここでボムが手に入る可能性もあるが、あまり期待しないほうがいいだろう。

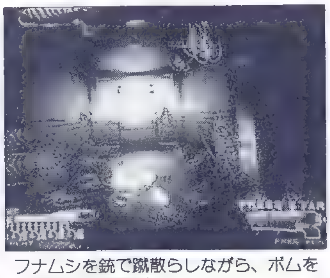
それでは、長い間お付き合いいただきありがとう。君たちの健闘を心より祈りつつ、以上をもってビーストバスターズ2ndナイトメアの攻略は終了する。

気付いていたかな? 隠れキャラ!

隠れキャラが出てくることには、もう気が付いていただろうか?ステージの道中に突如ぬいぐるみのくまさんが現れ、こいつを撃つとレベル1、2、3のボムをまとめて手に入れることができるのだ。終始ハードなこのゲーム内で、いきなりふわーっと出現するくまさんはややシュールだが、ボムをくれるとってもイイ奴なのだ。

出現する場所は、2面。条件は、フナムシの大群がばらばら落ちてくるシーンで、フナムシをすべて倒すこと。ただし銃だけで殲滅するのは厳しいので、ボムを使おう。ここでボムを3発使ったとしても、再び3発手に入る。しかもレベル2や3が手に入るということは、2面の開幕のこの時点ではわりとありがたいのでは?持っているボムがほとんどレベル1、という場合にはレベルアップのためには是非お試しあれ。


扉の前に浮かぶクマ。ちょっと怖いけど、いいモノ持ってます。


フナムシを銃で蹴散らしながら、ボムを3発使えば確実だ。

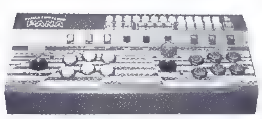
Fin.

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc.

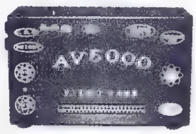
Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



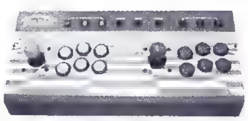
¥38,000

シグマAV−5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマ−8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



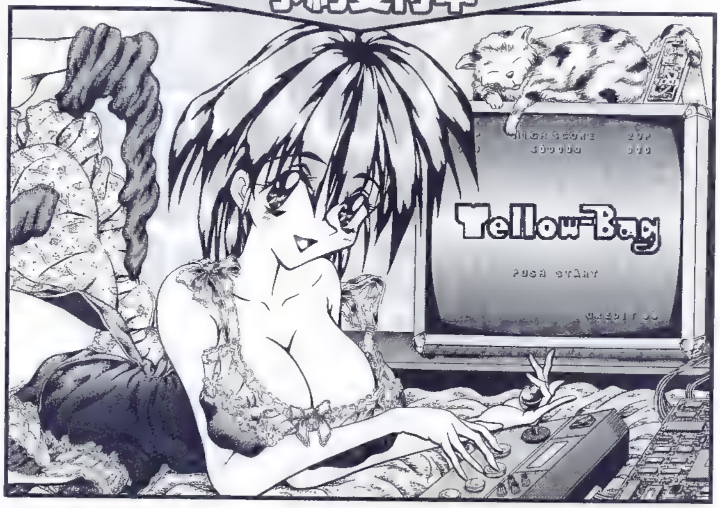
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO CD ザ・キング・オブファイターズ'98 予約受付中





NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取



業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。(情報料は無料です。)

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、トレカ、ネオジオなら	567893#

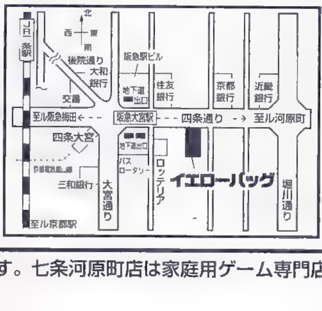
■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休

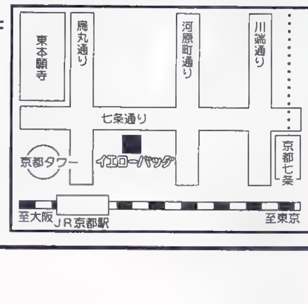


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

11/6 付の情報FAXの価格表です

アイレム
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
カプセルインベーダー 15K
ドラゴンブリード 10K
ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
銀河帝国の逆襲(純正) 15K
10ヤードファイト 3K
メジャータイトル 3K
ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
達人王 12K
ヴィマナ 8K
ドギューン 8K
達人 8K
テキパキ 8K
ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
カイロスの館 名人戦 各2K
原始島 5K
ギャングウォーズ 5K
ネクストスペース 5K
怒、ゲバラ Sなし 各5K
ジョイフルロード 15K
スカイソルジャー 8K
バドルマニア・ジャンボウ 各5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII,真サムスピ,ステークスウィナー
麻雀狂列伝 各 0.5K
キングオブファイター94,天外魔境,サムスピザンクロウ WHパーフェクト,ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
戦国の野望II、クイズ&ドラゴン
プニッキーズ 各3K
1942・バルガス 各6K
1943 (©=8K) 10K
マッドギア 5K
ラストデュエル 10K
ガンスモーク 28K
闘いの挽歌 18K
ストリートファイター 18K
SF-II 5K
〃 © 2K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
1941 18K
戦場の狼 2 15K
エリア 88 18K
US ネイビー 12K
天地を食らう 20K

エイリアンVSP (20K)
X-MEN (5K)
X-MENvsSTF(10K)
SFゼロII (1K)
ヴァンパイアハンター (1K)
〃 ハンター II (2K)
ヴァンパイアセイバー (1K)
〃 セイバーII(2K)
マーベルスーパーヒーロー(6K)
CPI マザー +18K
ストIII (一式) 20K

ジャレコ
銀河任狂伝 18K
ファンタズム・ソルダム 各5K
シティコネクション 38K
エクセライザー 5K
ポップフレーマー 12K
メガ32マザー + 5K
(ROM)スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
ダブルドリブル 3K
スーパーバスケット 2K
リングの王者 3K
メガゾーン、亀忍者 各8K
ツタンカーム 10K
RF 2(電源H付) 15K
グラディウス(電源H付) 20K
〃 〃 II 18K

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい
基板高価買入

サラマンダ 18K
シティボンバー 12K
ラビリンスランナー 15K
ストラテージX 12K
ガイアポリス 18K
ハイパーオリンピック 8K
ハイパーオリンピックSP. 10K
ロックンロープ 12K
コンバットスクール S付 25K
パロディウスだ 出たなツインビー
ヘクシオン クォース 各2K
タイムパイロット84 8K
ブーヤン,ジャツカル 各10K
メインスタジアム 2K
ローラーゲーム 5K
(ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
GXマザー + 4K

セガ
忍(しのび) 3K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド,カルテット2,モンスターランド 各15K
レッスルウォー,ペンゴ(c),ピタゴラスの謎(センサー付),フリーキック(センサー付),モンスタレア,E.SWAT,シャドーダンサー,カウンターラン,ベイルート,タフターフ,パンクパニック 各5K
ぷよぷよ通,イチダントアール3K
コラムス,テトリス 各2K
ホッパーロボ 18K
ロボレス2001 12K
ガルディア 12K
ソニックザヘッジホッグS付 8K
ザクソン 10K
ダンプ松本 15K
デュアルボード各種
トランキライザーガン© 58K
N-SUB © 38K

S.D.I.改造パネル付 80K
バーチャーファイター2. 120K

タイトー
スペースインベーダー 25K
ジョリージョガー 28K
ギャラクシーウォーズ© 25K
クイックス 純正 18K
メイズオブフロット 3K
タイガーヘリ フリップル 各3K
ぺんぺろぺー 15K
地獄めぐり,パズニック 各3K
ピンポンキング 3K
ガルメデス、パラメデス 各3K
ハレーズコメット 10K
ザ・ピット 10K
バブルボブル 12K
飛翔鮫(,ヘビーユニット 各5K
影の伝説 12K
レイフォース 12K
マスターオブウエポン 6K
アルカノイド センサー付 3K
〃 リベンジーセンサー付 3K
ヴォルフィード 2K
究極タイガー 8K
スラップファイト 5K
女子バレー,ヘビーユニット各5K
キック&ラン,キックスタート2K
エンパイアシティ 5K
クロスシューター・フォーティラブ
パニックロード 各3K
フィールドゴール 28K
バトルレーンVo15 5K
VSホットスマッシュ 2K
陸 海 空 10K
スペースチェイサー 68K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
アルカノイドR,センサ付 1K
クレオパトラF 1K

デコ
空手道,S R D 各5K
バルダーダッシュ 5K
キャプテンアメリカ 15K
コブラコマンド 3K
空牙 10K
魔境戦士 Sなし 2K
ミッドナイトレジスタンス† 2K
マジカルドロップ 2K
トライアウト、スタジアムヒーロー
サイドポケット 各2K
B-WING ビーウイング28K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
ムーンクレスタ © 10K
ムーンエイリアン II © 8K
フリスキートム 68K
妖魔忍法帳 8K
ダイナミックスキー 8K
マグマックス、レジオン 各8K

UPL
忍者くん 12K
忍者くんII 阿修羅の章 15K
XXミッション 8K

テクノス
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K

ナムコ
子育てQ マイエンゼル 1K
子育てQマイエンゼル II 2K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 15K
ローリングサンダー 28K
アサルト パネル付 18K
ニューマンアスレチック 10K
ドラゴンバスター 18K
ドルアーガの塔 20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
ティンクルピット 8K

ニューラリーX 10K
ギャラガ 3K
ミスパックマン付 10K
ギャラクシアン 純正 10K
ニューパックマン © 8K
ハングリーマン 8K
ボバイ パックマン 8K
ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
ロンパーズ 12K

テクモ
ボンジャツク 12K
スターフォース 15K
スイマー 12K
ワールドカップ90 2K
ジェミニウイング 8K
でろーんでろでろ 8K
がんばれギンくん 5K
ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
ミスターDO(雪だるま) 10K
コスミックアベンジャー 18K
スナップジャツク 12K
Mr.Dovsユニコーン 10K
〃 ワイルドライド10K

その他 **-珍品・逸品-**
ズンズンブロック(タイトー-68K
ヨットマン 38K
ドキドキペンギンランド 25K
サーカス(風船割り) 80K
Qバート 28K
ミサイルコマンド S付 48K
エクイテス 28K
激走(イースタンCO.) 12K
Sクラウンズゴルフ(P付)10K
センティピード 15K
シルバーランド 18K
ミュージックインベーダー 25K
スティンガー,サイオン 各12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
タイムアタッカー I 8K
(カラーブロック H.VR付)
ジュニアパックマン 18K
ドンキーコング © 10K
〃 〃 Jr. 10K
〃 〃 3 15K
ポパイ© 8K
マリオブラザース 28K

カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ポレンチ 各10K
レディバグ©,雲界導師 各5K
アンプッシュ 5K
スペースストレンジャー 12K
(豊栄 インベーダー モノクロ)
18インチ テーブル筐体(良品)
新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
放浪記、外伝、アイドル麻雀放送局,ファンクラブ,夏物語, 大予言

カメラ小僧,ねるとん紺屋団,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,華折り鶴 各1K
トリプルウォーズ,クラブ90,クリニック,極,パニックスタジアム, 各2K
若草物語(新品),スーチーパイ,ファイナルロマンス 各3K
スーパーリアル M4 5K
スーパーリアル V5 3K
スーパーリアル M6 3K
スケ番雀士 竜子 12K
(麻雀用ハーネス付き)
スーパー0禁版 8K
バニラシンドローム 8K

ダライアス(3画面) EXTロム付 58K◎
忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎
アフターバーナー II ⓐ 8K◎
ギャラクシーフォースII ⓐ 18K◎
サンダーブレード ⓐ 8K◎
ABコップ, GPライダー ⓐ 各10K◎
G-LOC,ストライクファイター ⓐ 各15K◎
スペースハリアー セガ ⓐ 68K◎
W. G. P. タイトーバイクレース 5K◎
エアーコンバット V21ⓐ 18K
スターブレード V21付 12K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)
TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV
専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入り V21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティツクとコン専用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティツク1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K

スティールガンナー 2 8K◎
バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5K◎
ギャラクティツク ストーム 10K◎
ナイトストライカー 38K
スーパーハングオン ⓐ 15K◎
ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ) ⓐ 各 8K◎
ダライアスII(2画面) 20K◎
ウォーリアブレィド(〃) 5K◎

画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

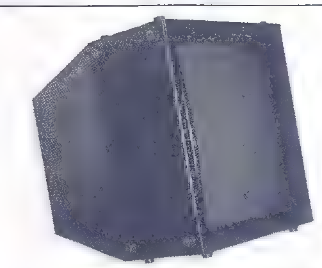
11/6 付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

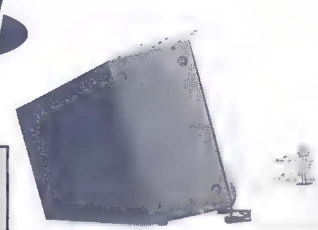
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)



NEW



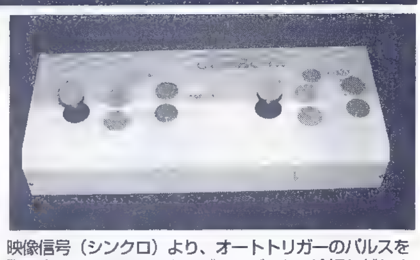
29インチもあります
中古価格
¥68,000
(税・送料別)

中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

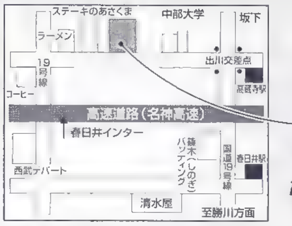
満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

春日井ゲームセンターリサ リニューアルオープン 全台1PLAY10円!!

駐車場完備！

名古屋で一番安いゲームセンター！





春日井ゲームセンター

1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど~が標準！

FAX情報サービス始めました!!

週ごとに変わる基板情報が24時間取り出しOK!これでいつでも中古基板情報が取り出せます。

操作方法

1. 0727-90-3500をダイヤルしてください。
2. ガイダンスに従ってBOX番号038と#を押して下さい。
3. ピーという発信音がしたらスタートボタンを押し、しばらくお待ち下さい。
4. FAX用紙が出てきましたら受話器をおいて下さい。

毎週火曜日更新です

カプコン

私立ジャスティス学園	52,000
ストライダー飛竜	21,000
ストリートファイター2	4,000
戦場の狼	8,000
大魔界村	25,000
チキチキボーイズ	15,000
ぷにっきーず	5,000

CPシステム2

CPS2マザー	18,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	5,000
ヴァンパイアセイバー2(ロム)	5,000
X-MENvsストリートファイター(ロム)	15,000
ストリートファイター2X(ロム)	3,000
ストZERO2(ロム)	3,000
ストZERO2アルファ(ロム)	10,000
ポケットファイター(ロム)	18,000
マーヴルVSストリートファイター(ロム)	20,000

コナミ

ウエディングラプソディー	5,000
A-JAX	18,000
ガイアポリス	15,000
クォース	4,000
クレイジーコップ	7,000
サンダークロス	17,000
実況パワフルプロ野球'96	5,000
進め対戦ぱずるだま	6,000
スラムダンク2(ケーブル無)	10,000
でたなツインビー	8,000
パロディウスだ	6,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	8,000
ローラーゲーム	5,000

コナミGX

GXマザー(旧Ver)	7,000
GXマザー(新Ver)	8,000
サラマンダ2(PCB)	8,000
対戦とっかえだま(PCB)	7,000
対戦ぱずるだま(PCB)	6,000
対戦ぱずるだま(ロム)	1,000

アイレム

R-TYPE2	9,000
大工の源さん	10,000

タイトー

インセクターエックス	4,000
ウォリアーブレード	10,000
ガルメデス	3,000
火激	8,000
究極タイガー	10,000
クリキントン	6,000
ゴーフォーザゴールド	2,000
GダライアスVer.2	23,000
ダイナマイトリーグ	2,000
チャンピオンレスラー	3,000
中華大仙	4,000
ナックルジョー	6,000
バトルシャーク	8,000
ハレーズコメット	14,000
プレビリアン(P無)	5,000
プレイガール	4,000
飛翔鮫	6,000
ヒット ジ アイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	3,000
HOT VS スマッシャー	3,000
マジェスティック12	8,000
メイズオブスロット	4,000
メタルブラック	20,000
ライディングファイト	23,000
レイストーム	16,000
レインボーアイランド	9,000

タイトーF3

あっかんべぇだあ(ロム)	2,000
アルカノイドリターンズ(ロム)P無	1,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	3,000
カイザーナックル(ロム)	2,000
ダライアス外伝(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	1,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	3,000
バブルシンフォニー(ロム)	2,500
プチカラット(P無)(ロム)	10,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000

タイトーF2

ハットトリックヒーロー(ロム)	1,000
ファイナルブロー(ロム)	1,000
YES・NO心理トキメキクイズ(ロム)	1,000
クイズ人生劇場(ロム)	1,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	1,000

ジャレコ

エクセリオン	8,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
フィールドコンバット	9,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

セガ

メガ32システム

メガ32マザー	9,000
ゲーム天国(ロム)	2,000
テトリスプラス(PCB)	12,000
アフターバーナーII(P無)	6,000
イチダントアール	3,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000
MVP	1,000
ギガス(P無)	4,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コットン(シス16B)	15,000
コラムス	2,000
コラムス2	4,000
タントアール	3,000
ダークエッジ(シスS2)	10,000
テトリス(シス16A)	5,000
登龍門	3,000
パーフェクトビリヤード	3,000
ファンタジーゾーン(シス16A)	20,000
フューチャースパイ	14,000
ぷよぷよ	2,000
フリーキック(P無)	2,000
めくるめくストーリー	2,000
琉球(シス16B)	3,000

セガST-V

ST-Vマザー	48,000
バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスデュエル(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	1,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	1,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
ダイナマイト刑事(ロム)	2,000
デカスリート(ロム)	1,000
花組対戦コラムス(ロム)	4,000
ウインターヒート(ロム)	2,000
まるちゃんでグー(ロム)	2,000
全日本プロレス(ロム)	3,000
コラムス97(ロム)	3,000
オセロしようよ(ロム)	15,000
アストラスーパースターズ(ロム)	8,000

セガシステム32

ザ・Jリーグ1994(ロム)	500

NAMCO

エクスバニア	5,000
コズモ・ギャング・ザ・パズル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	4,000
スタースイープ	10,000
ゼビウス	7 000
ニューマンアスレチック	5,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
マッピー	16,000

ナムコシステム2

ワースタ'93激闘版(ロム)	500

SNK

怒(P無)	8,000
ヴァンガードII	20,000
ジャンボウ(P無)	3,000
名人戦	3,000
バトルフィールド(Pナシ)	5,000

業務用NEOGEO

MV-1	18,000
MV-1FZ	24,000
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	1,500
キング オブ ファイター'94	500
キングオブザモンスター	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	3,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
ステークスウィナー	3,000
ステークスウィナー2	3,000
戦国伝承	3,000
スラッシュラリー	3,000
得点王2	3,000
トッププレイヤーゴルフ	2,000
とんねるずのみなさんのおかげです	2,000
ネオジオカップ98	20,000
ネオボンバーマン	15,000
バーニングファイト	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
龍虎の拳2	3,000
リーグボーリング	2,000
ワールド ヒーローズ 2	2,000
ワールド ヒーローズ 2 JET	2,000
ワールド ヒーローズ パーフェクト	3,000
わくわく7	6,000
アクウギャレット	21,000
アルチメイトテニス	3,000
SDガンダム ~サイコサラマンダーの逆襲~	3,000
機動戦士ガンダム	3,000
戦国エース	13,000

テクモ

シルクワーム	5,000
ジェミニウイング	10,000
スーパーハイインパクト(海外)	3,000
忍者龍剣伝	8,000
でろーんでろでろ	5,000
闘姫伝承	18,000
ピンボールアクション(P無)	2,000
ワールドカップ'90	3,000

データイースト(DECO)

ウルフファング	9,000
タンブルポップ	4,000
トライアウト	2,000
バーディートライ	5,000
ロボコップ	6,000
ワンダープラネット	10,000

ビデオシステム

F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000

東亜プランニング

ドギューン	6,000
Vファイブ	4,000
雷電DX	25,000

その他

グレート1000マイルラリー	14,000
戦球(ロム)	5,000
バイパーフェイズ1(ロム)	3,000
戦国ブレード	12,000
西遊降魔録	4,000
WWFレッスルフェスト	3,000
ブレイゾン	4,000
アースジョーカー	6,000
アテナのハテナ(アテナ)	1,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	3,000
アームドF(日物)	5,000
イーグルショット	1,500
エキサイティングアワー	3,000
カイロスの館	8,000
五目ならべ(日物)	3,000
コンベンションゴルフ	2,000
グランドクロス(P無)(エクセレント)	1,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー&ライトニング(VISCO)	5,000
サンダードラゴン(NMK)	13,000
スカッシュ(ガルコ)	3,000
卒業証書(ミッチェル)	5,000
チャイニーズヒーロー	8,000
テラフォース(日物)	9,000
ドリフトアウト(ビスコ)	5,000
バーチャボーリング(P無)(ALTA)	3,000
パラメデス	4,000
プリメーラ(NTC)	3,000
モンスタースライダー(ロム)	1,500
ロジックプロ2(メディア)	4,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー1	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
クイズアンドドラゴン	2,000

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイSP	6,000
スーパーリアル麻雀P4(ロム)	3,000
ハイパーリアクション(ロム)	2,500
麻雀同級生SP	5,000
アイドル麻雀放送局	1,000
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	2,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
ねるとん牌鯨団	2,000
個人教授	1,000
家元(2コネ)	4,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
カルチャースクール	2,000
麻雀ポン珍カン	2,000
麻雀わくわくキャッチャー	2,000
サーキットの女豹	2,000
鹿鳴館	2,000
麻雀やるなら	2,000
クットE雀	2,000
麻雀ミスコンテスト	2,000
麻雀放浪記 ~青春編~	2,000
ねらえトップスター	2,000
チャンネルズームイン	2,000
麻雀4Pしましょ	4,000
麻雀夏物語	3,000
麻雀遊戯	3,000

中古コントロールボックス

ボードマスター	30,000
6000TB	5,000

★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

八事の桃太郎

(駐車場ありません)





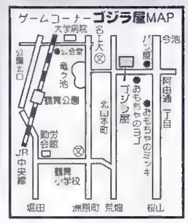
地下鉄徒歩3分

全台1プレイ10円玉

鶴舞のゴジラ屋

自転車又は徒歩





二階10円~20円

一階50円2プレイ

宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

1. 最新中古基板リストの月一回送付
2. 中古基板価格の消費税サービス
3. 最新基板の優先予約サービス
4. 中古基板予約の最優先出サービス
5. 故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
6. 故障基板のメーカーへの取り次ぎ
7. 基板買取時の価格アップ
8. プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

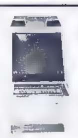
以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください



ナムコ エクセレント ¥25,000



日本一安い セガ エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



AV−5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ−8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

KIC



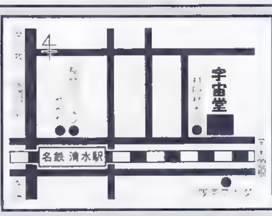
パナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10~30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル ¥20,000(パネル別)



新品・レトロ基板の予約OK!!

(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル

TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502

営業時間:朝9:30~深夜12:30(皆気楽にTELください)

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1 PCB 炎の売り! 1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又は FAX にてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。
気になる方はお問い合わせください。

SNK	
MV-1 FZ（ソフト1本付）	19K
MV-2（ソフト2本付）	22K
MV-4（ソフト4本付）	21K
ASO	15K
航空騎兵物語	6K
ストリートスマート	3K
原子島	10K
MVSロム	
ソニックウイングス3	7K
ビューポイント	7K
KOF97	TEL
月華の剣士	TEL
リアルバウト餓狼伝説2	TEL
その他在庫あります　お問い合わせ下さい。	
アイレム	
R-TYPE	12K
R-TYPE II	10K
R-TYPE LEO	12K
フック	14K
ドラゴンブリード	9K
ギャロップ	5K
ボンバーマン	4K
エアデュエル	8K
トンマ	12K
大工の源さん	5K
四川省	2K
ジッピーレース	4K
スペランカー	12K
最後の忍道	20K
ぐっすんおよよ	2K
迷宮島	3K
やんちゃ丸	7K
スパルタンX	8K
ムーンパトロール	9K
パーフェクトソルジャーズ	12K
サンダーブラスター	10K
ロードランナー3	22K
カプコン	
マッドギア	5K
1943	10K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
チキチキボーイズ	12K
ニモ	15K
ストリートファイターIII	TEL
ストリートファイターIII 2nd	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	29K
バース	12K
ナイツ オブ ザ ラウンド	12K
ウオーザード	TEL
キャディラックス	24K
USネイビー	12K
ファイナルファイト	17K
ワンダー3	20K
ソンソン	12K
ガンスモーク	18K
必殺無頼拳	12K
ブラックドラゴン	14K
セクションZ	12K
エグゼドエグゼス	25K
F1ドリーム	3K
戦場の狼	8K
CPS II	
マザーボード	特価
ヴァンパイアセイヴァー（サブ）	2K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ）	特価
ヴァンパイアハンター（サブ）	2K
ストゼロ2（サブ）	2K
ストゼロ2海外（サブ）	6K
サイバーボッツ（サブ）	5K
マーヴルスーパーヒーローズ（サブ）	4K
マーヴル VS カプコン（サブ）	TEL
スーパーストII X（サブ）	3K
エイリアンVSプレデター（サブ）	32K
X-MEN（サブ）	3K
ロックマン2（サブ）	12K
スーパーマッスルボマー（サブ）	9K
コナミ	
ローラーゲームス	5K
トライゴン	12K
ガイアポリス	17K
セクシーパロディウス	18K
極上パロディウス	7K
パロディウスだ!	3K
とべ！ポリスターズ	8K
ゼクセクス	24K
グラディウスII	14K
グラディウスIII	27K
ヘクシオン	2K
TMNT	6K
ハイパーオリンピック	6K
ハイパーオリンピック84	7K
ハイパースポーツスペシャル	7K
サンダークロス	20K
すすめ対戦ぱずる玉	1K
出たなツインビー	3K
対戦とっかえだま	6K
ロードファイター	9K
イーアルカンフー	10K
新入社員とおるくん	10K
クォース	3K
メインスタジアム	2K
サプライズアタック	7K
ファイナライザー	12K
ロックンロープ（純正）	15K
ジャイラス（純正）	15K
ハードパンチャー	7K
タイムパイロット（純正）	12K
バイオレントストーム	28K
ウェディングラプソディ	4K
A-JAX	18K
モクラデッセ（テスト基板）	4K
サラマンダ	15K
フロッガー©	4K
バッキーオヘア	18K
Mr五右衛門	12K
クライムファイターズ2	13K
サンセットライダーズ	22K
X-MEN（2P）	18K
コントラ	7K
グリーンベレー	9K
GIジョー	28K
アステリスク	20K
コナミのピンポン	4K
特殊部隊ジャッカル	9K
ジャレコ	
エクセリオン	4K
ファンタズム	7K
グラティア（テトリスプラスサブ付）	13K
天聖竜	8K
EDF	6K
サイキック5	23K
フォーメーションZ	7K
セガ	
ファンタジーゾーン	12K
テトリス	2K
琉球	1.5K
ぷよぷよ	1K
ぷよぷよ通	2K
アッポー	14K
ポトポト	1K
コラムス	1K
コラムスII	1K
スタックコラムス	1K
カルテット	15K
カルテット2	22K
ゴールデンアックス	7K
DDクルー	3K
パーフェクトビリヤード	3K
ペンゴ©	6K
サンダーフォースAC	6K
フラワー	13K
ロボレス2001	16K
パッシングショット	15K
シンドバッドミステリー	8K
フューチャースパイ	16K
オーライル	8K
バンクパニック	8K
レッスルウォー	3K
オパオパ	10K
バーニングライバル	9K
ワンダーボーイ	7K
コットン	15K
エアロシティ（セガ）（程度良）	38K
送料はお問合わせください	
ST-Vカセット	
ダイナマイト刑事	3K
花組対戦コラムス	3K
全日本プロレス	1K
グルーヴ オン ファイト	4K
シーバスフィッシング	12K
ガーディアンフォース	7K
モデル2、モデル3	
デッドオアアライブ（B）	48K
ファイティングバイパース	48K
ラストブロンクス	58K
ヴァーチャファイター3	40K
タイトー	
Gダライアス（ver.1）	14K
レイストーム	15K
地獄めぐり	6K
中華大仙	3K
ヘビーユニット	3K
パラメデス	2K
ガンフロンティア	23K
ガンフロンティア（海外）	20K
ヴォルフィールド	5K
ハレーズコメット（H付）	13K
グレートソードマン	13K
クイズクエスト（F II込）	2K
クイズ地球防衛軍（F II込）	2K
ニンジャキッズ（F II込）	7K
影の伝説	10K
ダイナマイトリーグ	1.5K
ピット&ラン	4K
エレベーターアクション	10K
ダークミスト	15K
カダッシュ	8K
サイレントドラゴン	10K
奇々怪界	12K
バブルボブル©	8K
ハットトリックヒーロー（F II込）	3K
フェニックス	9K
ワードナの森	9K
ティンスター（P無）	7K
フロントライン（P無）	7K
あしたのジョー	6K
F-III	
マザーボード（カセット11本付）	48K
クレオパトラフォーチューン	1K
カイザーナックル	0.5K
逆鱗弾	1K
究極タイガーII	1K
データイースト	
ダーウィン4078	12K
空手道	5K
ファイティングファンタジー	10K
臥竜烈伝	15K
デスブレイド	6K
マジカルドロッププラス1	3K
ウルフファング	7K
キャプテンアメリカ	12K
ヘビースマッシュ	13K
スチャラカ空中戦	15K
イエローキャブ	12K
サボテンボンバーズ	7K
ロボコップ	10K
ミステリアスストーンズ	13K
ナムコ	
ゼビウス	3K
マイエンジェル	1K
マイエンジェル2	2K
マイエンジェル3	22K
ネビュラスレイ	13K
パックマン（©）	4K
ギャラガ	3K
クラックス	2K
ニューマンアスレチック	6K
F/A	12K
ディグダグ	5K
モトス	18K
システムF II生ボード	4K
球界道中記	6K
ランパート	7K
スーパーパックマン	15K
パックランド	15K
マッピー	8K
リブルラブル	22K
ドルアーガの塔	22K
ディグダグII	15K
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1K
ソニックウィングス	7K
ラビオレプス	16K
パイプドリーム	5K
ターボフォース	14K
スーパーフォーミュラ	1K
ライジング	
ハトライダー	22K
疾風魔法大作戦	10K
バトルガレッガ	19K
魔法大作戦	20K
テクノスジャパン	
ザイントスリーナ	6K
西遊降魔録	4K
エキサイティングアワー	3K
熱血硬派くにおくん	9K
熱血硬派くにおくん©	6K
出世大相撲	8K
コンバットライブス	1.5K
ダブルドラゴン	8K
テクモ	
脳力向上委員会	1K
でろーんでろでろ	5K
エイトフォース	15K
ピンボールアクション	4K
ジェミニウィング	10K
ガズラー	10K
タンクバスターズ	6K
東亜プラン	
テキパキ	6K
鮫!鮫!鮫!（1PverROM付）	20K
達人	6K
達人王	12K
飛翔鮫	7K
ダッシュ野郎	10K
大旋風	4K
ヴィマナ	8K
ヘルファイアー	6K
その他	
オセロダービー	1.5K
もうじゃ	1.5K
バルキューブ	2K
ロジックプロII	2K
ウルトラマン	1.5K
連珠貴族	3K
テラフォース	7K
サンダー&ライトニング	2K
妖魔忍法帳	8K
ライデンファイターズJET	TEL
テラクレスタ（PSG）	7K
ウルトラ警備隊	25K
ハチャメチャファイター	13K
サンダードラゴン	8K
セーラームーン	20K
MrDo! C	7K
マクロメ2	12K
ガンバード	12K
アクロバットミッション	5K
ギガンテス	14K
ドリフトアウト	4K
霊界導士	10K
イスパイアル	6K
ザ・高校野球（アルファ電子）	3K
マーカム	9K
バトルクロード	10K
ブレイゾン	2K
スーパークロスII	5K
ムスタング	7K
将棋	4K
クレイジークライマー	22K
レディバグ	9K
ジャンプバグ	22K
カンガルー	25K
エキサイティングサッカー	2K
スカッシュ	3K
いっき	17K
クイズ セーラームーン	13K
麻雀・花札	
リアル麻雀P3	4K
リアル麻雀P5	3K
セーラーウォーズ	3K
華折鶴	1.5K
流派	1K
トリプルウォーズ	3K
華仁義	10K
娘牌	8K
ファイナルロマンス4（C付）	TEL
恋々しましょ	8K

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

PCB格満の買い取り
価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

PCBレスキュー部門修理受付中
修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2 コントロールBOX、モニターパーツ各種販売中!

オペレーターの方へおすすめ!
フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター



付属品内容
○PCBセレクター基板
○（A）PCB用JAMMハーネス
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

とても使いやすい親切設計!

◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。
◎セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!!
しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

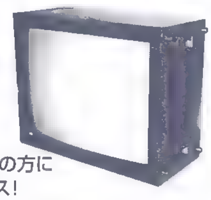
コントロールBOX各種取扱中!!
価格はTELにて!

◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
◎麻雀はやらないヨ!という方は……パナカスタム
◎1人用でOK、省スペース型 シグマAV5000 & 8000ターボ
◎格闘ゲームメインの方へ… ベガJr
◎業界一のコストパフォーマンス……コンボAV

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。
買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方に おまけ基板1枚サービス!

20インチ¥58,000（税別）
新製品　29インチ価格はTELにて

よろずアイテム その3

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

プロアクションリプレイ 好評販売中

◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 **¥25,000（税別）**

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980
★ストライダーリターンズ（日本未発売）	¥5,980
★スラムマスターズ（マッスルボマーの移植 日本未発売）	¥4,980
★タイムキラーズ（過激な格闘ゲーム、手足が…）	¥4,980
★グラインドストーマー（VVの海外版、良作）	¥3,980
★ミスパックマン（アメリカで大ヒット）	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★パニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンII（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイII（日本未発売）	¥4,980
★シャクーフー（中古ですが再入荷!!）	¥3,980
★メガドライブソフト用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP三国志

営業時間
AM11:00〜PM9:00
当店は通販専門店です。

〒173-0013 東京都板橋区氷川町1-16 氷川ビル3F ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll　Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本
新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!
フェイタリティ特価
¥10,800（税別）
注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です
海外ソフト用アダプタ¥2,800 税別

コレクターズアイテム!!
セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。
少数入荷! 新 **¥2,980（税別）**
☆詳細はホームページにてご覧になれます

初心者さん大歓迎

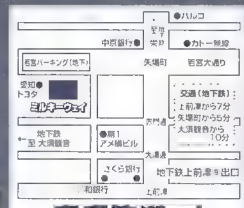
基板は楽しいぞっ!!

➡「おし！基板をはじめるぞっ！」という方はご相談下さい。
C-BOX&**ハーネス**&**基板**をまとめて購入される方には**大サービス**しちゃいます。サービス内容はケースbyケースなのでいろいろきいて下さいね〜。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 10:00AM〜8:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。



来店歓迎っ!

年末年始のお知らせ

- 12/30(水) 臨時営業(〜17時まで)
- 12/31(木) 営業(〜17:00まで)
- 1/1(金) お休み
- 1/2(土) 営業(〜17:00まで)
- 1/3(日) 営業(いつも通り)

店頭＆通販ともによろしく♪

新作予約OKです。

CAPCOM

ジョジョの奇妙な冒険	予約受付中
ストⅡ3rdインパクト	予約受付中
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
スターグラディエイター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターZERO3(ロム)	TEL
マーブル vs カプコン(ロム)	TEL
CPSⅡマザー	TEL
ヴァンパイア(ロム)	4,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	2,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	6,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	6,000
スーパーストリートファイターⅡ(ロム)	3,000
スーパーストリートファイターⅡX(ロム)	4,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2(ロム)	3,000
ストZERO2アルファ(ロム)	17,000
ポケットファイター(ロム)	20,000
X-MEN(ロム)	5,000
X-MENvsストリートーファイター(ロム)	12,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	22,000
パワードギア(ロム)	18,000
サイバーボッツ(ロム)	7,000
バトルサーキット(ロム)	18,000
エイリアンvsプレデター(ロム)	32,000
虹色町の奇跡(ロム)	5,000
19XX(ロム)	20,000
ストⅢ	18,000
ストⅢ2ndインパクト	TEL
ウォーザード	20,000
キャプテンコマンドー	17,000
サイドアームズ	10,000
ストライダー飛竜(再)	18,000
ストⅡ'ターボ	7,000
バース	20,000
ラッシュ&クラッシュ	20,000
ロストワールド(自作P付)	85,000
ロックマン	10,000
ソンソン	8,000
虎への道	12,000
戦場の狼	8,000
アタックス	5,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000
魔界村	20,000
カプコンベースボール	2,000
ストリートファイターEX	25,000
マッドギア	5,000
キングオブドラゴン	14,000

NAMCO

バカバカパッション(専用P付)	予約受付中
ソウルキャリバー	TEL
エアガイツ	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2B	TEL
ソウルエッジverⅡ	TEL
アサルトプラス(P付)	24,000
スプラッターハウス	35,000
妖怪道中記(ロム)	7,000
ローリングサンダー2	14,000
ローリングサンダー(New ver)	38,000
F/A	15,000
エメラルディア	3,000
コズモギャングザパズル	2,000
スーパーパックマン	24,000
ドラゴンバスター	17,000
ボスコニアン	25,000
モトス	24,000
スティールガンナー2(自作P付)	22,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000

KONAMI

ファイティング武術2nd	TEL
バトルライスト	TEL
ドラグーンマイト	25,000
アステリスク	20,000
クライムファイターズ(4人用)	20,000
クライムファイターズ2	14,000
グラディウスⅡ	20,000
サプライズアタック	3,000
グリーンベレー	15,000
サンダークロスⅡ	15,000
タイムパイロット84	12,000
トライゴン	15,000
ハイパーオリンピック	5,000
バイオレントストーム	28,000
パロディウスだ	5,000
メタモルフィックフォース	30,000
ラビリンスランナー	16,000
沙羅曼蛇	18,000
ゼクセクス	20,000

SEGA

闘龍伝説エランドール(STVサブ)	予約受付中
バーチャファイター3tb(電源・H付)	TEL
バーチャファイター3(電源・H付)	TEL
ラストブロンクス	TEL
バーチャファイター2.1(H付)	TEL
シャドーダンサー	28,000
ダイナマイトダックス	28,000
チョップリフター	12,000
ピットフォールⅡ	28,000
タフターフ	8,000
フラワー	15,000
ベイルート	10,000
レッスルウォー	5,000
サンダーフォースAC(ポトポトのロム付)	10,000
忍者プリンセス(H付)	28,000
ST-Vマザー	TEL
上海万里の長城(STVロム)	20,000
ガーディアンフォース(STVロム)	8,000
対戦タントアール・サシっす(STVロム)	TEL

TAITO

レイクライシス	予約受付中
サイキックフォース2012	TEL
ランドメーカー(サブ)	TEL
ぽっぷんぽっぷ(サブ)	TEL
パズルボブル4 (サブ)	TEL
F3マザーボード	TEL
きらめきスターロード(F3サブ)	12,000
プチカラット(F3サブ)	12,000
アルカノイドR(F3サブ P付)	15,000
Gダライアス	18,000
エンパイアシティ1931(海外版)	8,000
エンフォース(H付)	14,000
クライムシティ	5,000
スペースインベーダーDX	4,000
トップランキングスターズ	5,000
ライトブリンガー	24,000
レイストーム	18,000
プレビリアン(P無)	2,000
タイトー版テトリス	2,000

DECO

アクトフェンサー	10,000
ウルフファング	14,000
カーアクション	6,000
コブラコマンド	8,000
デスブレイド	8,000
ファイティングファンタジー	15,000
ロボコップ	8,000
戦え原始人ジョー&マック	12,000
マジカルドロップ	2,000
B-ウィング(H付)	38,000

IREM

IPMインベーダー	38,000
R-TYPE	15,000
フック	15,000
ムーンパトロール	20,000
ロードランナー4帝国からの脱出	20,000
海底大戦争	23,000

MVS

インストなどの揃い方によって価格は少しずつちがってきますので詳しくはDMをみてください。ソフトとしては下記のようなタイトルがそろってますよっ!

MVSマザー各種	TEL
KOFのシリーズ	
サムライスピリッツのシリーズ	
餓狼伝説のシリーズ	
龍虎の拳のシリーズ	
ワールドヒーローズのシリーズ	
エイトマン	
アンドロデュノス	
戦国伝承1.,2.	
ラストリゾート	
天外魔境真伝	
月華の剣士	
パルスター	
ぱにっくボンバー	
ブレイカーズ	

など多数

麻雀・花札

対戦ホットギミック(ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	35,000
スーパーリアル麻雀P5	7,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
トリプルウォーズ	2,000
麻雀遊技	2,000
シティラブ	2,000
セカンドラブ	2,000
雀荘	5,000
Gメン'89	2,000
麻雀カメラ小僧	2,000
リアル麻雀牌	1,000
お雀子クラブ	2,000
お雀子ハイスクール	5,000
お雀子館	1,000
麻雀刺客	10,000
ファンクラブ	2,000
スーパーマル禁版	10,000

そのた

魚ポコ(肉球カバー付)	16,000
トップローラー	10,000
マクロス	15,000
マクロスⅡ	10,000
ファイナルスターフォース	15,000
ガズラー	10,000
サンダードラゴン	10,000
ハル21	14,000
ソニックウィングス	7,000
シャドーフォース	17,000
ブレイゾン	6,000
豪血寺一族2	15,000
バトルガレッガ	22,000
疾風魔法大作戦	12,000
ハチャメチャファイター	15,000
スペースボンバーver.B	TEL
ジャッキーチェン	30,000
スノーブラザーズ	10,000
達人王	16,000
ドギューン	12,000
アークエリア	22,000
ムスタング	15,000
上海	8,000
IQブロック	3,000
ぽいっと	2,000
オセロダービー	5,000
カイロスの館	6,000
グランドクロス(P付)	8,000
スカイスマッシャー	7,000
ハイパーデュエル	12,000
ワールドラリー	15,000
牌砦	3,000
コンバットライブス	3,000
F1グランプリ	2,000

→以上最近の在庫の一部でしたっ!!

買取強化中の一例!!

- ホットドッグストーム
- ロードランナー
- ジャイロダイン
- セクションZ
- 忍者くん阿修羅の章
- トランキライザーガン
- マジンガーZ
- 怒Ⅲ
- チャンバラ
- ボムビー
- フェイスオフ
- フェリオス
- キャリベー50
- ソニックブーム
- ウルトラ警備隊
- エイリアンシンドローム
- アルゴスの戦士
- オズマウォーズ
- ニュージーランドストーリー
- サイコソルジャー
- ヤンチャ丸

など他多数!!!!!

委託販売分

→詳しくはお気軽にお問い合わせください。かなりレアなもの、ありますよ。

ルパン三世(H付)	120 000
SDI(自作P付・H付)	95 000
フリスキートム(H付)	100.000
女三四郎(H付)	38 000
ミサイルコマンド(自作P付)	58,000
ウォー・オブ・エアロ	12,000
エグゾーストノート	20,000

以上は最近のDMよりピックアップしたものです。詳しくはDMをみてね！

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



AV5000 ¥26,000



Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

ミルキーカードで得しちゃおう！会員募集中!! 詳しくはお気軽にTEL下さい♪

分割できます!!

お気軽におたずね下さい

はじめたい基板生活！今すぐ欲しいこの基板!! そんな時の強い味方のミルキーウェイ!!! ムリのない分割で楽々ショッピングです!!



もちろんカードがない場合の分割もOKです

カードは上記のものとVISA・MASTERがOKです

DM(在庫リスト)をとりよせてネッ!!

と、いうのは本当のキモチ。
やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!
月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。
是非ご利用下さい。

一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)をおしえてください♪

お支払いは:便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は**:たえず変動しています。必ずご確認下さい。

秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も… ジーフロント

G-FRONT

来店歓迎

MENUは日替わり、鮮度のいいものそろってます

●カプコン●

CP2マザー	12K
ストゼロ3	80K
スト3セカンド	40K
D&D2	32K
スト2	6K
スト2ターボ	6K
ストライダー飛竜	12K
マーブルvsカプコン	45K
ストⅢセカンド(ROM)	23K
マーブルVSSTF	24K
バトルサーキット	15K
エリア88	13K
ワンダー3	18K
マッスルボマー	4K
ポケットファイター	20K
ストⅡザ・ムービー	35K
クイズ虹色町	5K
サイバーボッツ	7K
バンパイアハンター	2K
19XX	25K
ナイツオブザラウンド	10K
ぷにっきいず	5K

●SEGA●

バーチャロン2	190K
FV2	150K
バーチャ3	43K
バーチャ3tb	75K
アストラスーパースターズ	8K
コットン2	3K
花組対戦コラムス	4K
ゴールデンアックス4P	32K
ダイナマイト刑事	2K

●SNK●

KOF98	58K
KOF97	12K
RB2	6K
月華の剣士	5K
ブレイジングスター	15K
ブレイカーズリベンジ	15K
ショックトルーパーズ	8K
わくわく7	8K
エクスチェンジャー	8K
ネオボンバーマン	13K
NEO MR.DO	13K
ティンクルスタースプライツ	18K
メタルスラッグ	12K

●コナミ●

グラディウス	20K
ときメモ対戦ぱずるだま	6K
サラマンダ2	6K
出たなツインビー	3K
パロディウスだ	3K
パワフルプロ野球	1K
GIジョー	32K
飛べポリスターズ!	10K
スラムダンク	10K
ウエディングラプソディ	7K

●ナムコ●

ソウルキャリバー	150K
ソウルエッジ2	28K
鉄拳2B	35K
鉄拳3	88K
ダンシングアイ	28K
子育てクイズ3	30K
バックランド	30K
ナックルヘッズ	15K
バーニングフォース	20K
ワースタ96	3K
コズモパズル	2K
ナムコクラシック1	15K
ポリネットウオリアーズ	20K

●タイトー●

サイキックフォース2012	90K
ポップンポップ	15K
パズルボブル4	15K
Gダライアス	12K
Gダライアス2	16K
レイストーム	18K
レイフォース	13K
F3マザー	33K
サイレントドラゴン	10K
メイズオブフロット	10K
サイキックフォース	11K
サイキックフォースEX	13K
インベーダーDX	3K
まじかるでーと	10K
飛翔鮫	8K

●データイースト●

クルードマスター	8K
アベンジャーズイン	20K
ジョーアンドマックリターンズ	22K
ヘビースマッシュ	8K
ダイエットGO! GO!	12K
ファイターズヒストリー	3K
コブラコマンド	8K
ウルフファング	10K
マジカルドロップ	5K

●アイレム●

アンダーカバーコップス	23K
ボンバーマン	8K
R-TYPEシリーズ	10K
ドラゴンブリード	12K
エアデュエル	10K
ぐっすんおよよ	3K

●麻雀●

CD麻雀セット	70K
スーパーリアル麻雀P7	38K
ジャンジャンパラダイス	18K
ファイナルロマンス4	130K
ホットギミック	88K
ファイナルロマンスR	53K
麻雀学園祭	15K
若草物語	20K
E雀ハイスクール	45K
麻雀同級生	3K

●その他お奨め!●

バトライダー	23K
バトルガレッジ	25K
魚ポコ	20K
クイズセーラームーン	19K
上海Ⅲ	15K
雷電ファイターズⅡ	50K
ストライカーズ1945Ⅱ	58K
大江戸ファイト	14K

リボ払い(分割)でお支払いもラクラク!
左記、クレジットカードがご利用になれます。

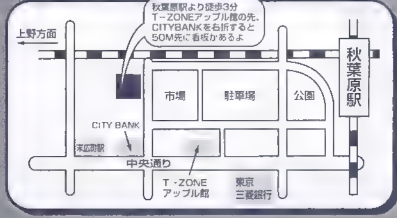
ホームページ好評です。毎日更新!在庫情報が正確です。
http://www.alles.or.jp/~gfront

通信販売やっています。
電話一本で翌日には商品が到着!
ヤマトコレクト便で日時指定可!

ダイレクトメール送ります(月1回)
登録無料!

業務用中古モニター格安販売中!
(15/24khz両対応)
18インチモニターケースインMODEL 19,800円
25インチモニターケースインMODEL 35,000円
RGB信号増幅アンプ 9,800円にて好評発売中!

買取しています!買取価格に自信アリ。
まずはお電話下さい。



G-FRONT
〒101-0021
東京都千代田区外神田4-13-7アヅマビル2F

営業時間　年中無休　AM11:00～PM7:00

TEL.03-3255-0013　FAX.03-3255-3818

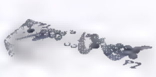
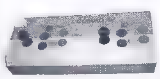
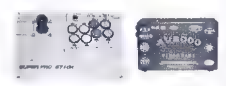
ゲーム屋マックからマック

Mak! Arcade Software+Hardware

初心者コース(初めての方にもカンタン!)

(コントロールBOXと基板を一緒にご購入の方、さらに値引きいたします。)

1.家庭用TV (ビデオ端子が有るもの)	+	2.ビデオケーブル (コントロールBOXに付属)	+	3.コントロールBOX (下の表で比べてみよう)	+	4.ハーネス (基板とつなぎます)	+	5.プレイしたい基板(新品・中古) (マックには新品・中古関わらず在庫多数)
今お持ちのTVでOK		付属してます		新品¥28,000〜		各種¥4,000〜		価格に自信あり!ご相談ください

	ベガJR	ベガJRDX	コンボAV	パナカスタムロング	パナツインロング	シグマ
価格(税別)	¥29,800	¥36,800	¥28,000	¥34,000	¥38,000	¥60,100(セット価格)
大きさ(mm)	W:650/D:200/H:100	W:650/D:200/H:100	W:500/D:200/H:155	W:490/D:220/H:98	W:490/D:220/H:98	セパレート
対戦	○	○	○	○	○	◎(1P、2Pセパレートタイプ)
S端子	○	○	○	○	○	○
RGB出力	○	○	○	○	○	○
麻雀パネル	×	×	×	×	○(付属)	△(別売)
連射	△(ボタン毎設定不可)	◎(ボタン毎設定可)	△(ボタン毎設定不可)	○(ボタン3つ毎可)	○(ボタン3つ毎可)	◎(ボタン毎設定可)
備考	入門用低価格モデル	連射機能を充実	低価格モデル	入門用低価格モデル	麻雀パネル付属モデル	1P・2Pセパレートタイプ 電源、コントローラー2個のセット
写真						

いったい基板をはじめるのにいくらかかって、なにが必要なのか?
プレイしたい基板とコントロールBOXが決まれば、ハーネス等細かいことはマックのスタッフにおまかせ!
一番お得で、おすすめのセットアップをご提供します。なんでもおたずね下さい!

スタンダードコース(新品・中古PCB予約受付中)

1.新作新品PCB予約受付中

ゲーメスト等でご覧になられて"この基板いつ発売になるのかなあ?"と思われたことはありませんか?
マックでは、そんなあなたのために、新作PCBの予約を受け付けております。
全国のゲームセンターに入荷するその日から、プレイする!なんてことが可能です。もちろん発売後にもメーカー在庫等あれば入手可能です。

- 一部のゲームに関してはメーカー出庫数の関係で制約を受ける場合がございます。予めご了承下さい。
- 新品PCBに関しては、代金を前払いでお願いすることがございます。

2.キャンセル自由!中古PCB予約受付中

マックでは、あなたの欲しい基板をお探しします。
「どうしても欲しい」「なんとなく気になる」PCBがありましたら、お気軽にお電話、FAX、Eメール等でお申し込み下さい。
ご希望の商品が入荷次第ご連絡差し上げますので、ご購入されるかは、その際にご判断いただければ結構です。

3.お届け時間の指定もOK!

クロネコヤマト便を使えば、お届け時間の指定ができます。別途追加料金も不要です。
指定できる時間帯は6つ:午前8時〜12時/12〜14時/14〜16時/16〜18時/18〜20時/20〜21時

- 交通事情により、ご希望のお届け時間に添えない場合もありますので予めご了承下さい。

エキスパートコース

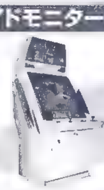
中古筐体(きょうたい)種類他にもたくさん有ります・20インチハンドメイドモニター



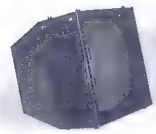
エアロシティ ¥38,000より



アストロシティ ¥100,000より



ブラストシティ ¥140,000より



共和20インチモニター ¥58,000

お買い取りします!

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日(金融機関非営業日を除く)以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。

- 身分証明書(免許証・保険証)未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
- 筐体の引き取りに関してご相談下さい。

業者様へ(高価買取り・在庫多数)

ロケアップ等の基板、ビデオ筐体のお買取りしております。当社では、海外ルートも持ち合わせておりますのでお買取り金額には、自信をもっております。
お電話・FAX等でご連絡いただければ、即値付け致します。金額相殺もできますのでご相談下さい。
中古ビデオ筐体、基板はレトロゲームから新作まで在庫多数ございます。新規オープン等のお見積もりもさせていただきます。まずは、ご連絡下さい!

求人倍増！ 就職抜群！ 業界も注目する生徒の技術力の高さと充実したマシン環境！

完璧！ ゲームデザイン科

入学生が注目する理由
東京アニメーター学院

1. 毎年驚異の就職率！完璧な就職とデビュー指導
2. 同種の学校に比べ年額30〜50万円も低廉な学費
3. 現場直結主義！彩色・本番用動画を授業に導入！
4. 学内オーディションや編集長作品審査会開催！
5. 先生は全員が現役か現場経験者！全学科担任制
6. PawerMAC、Gateway、PC98最新マシン実習
7. 生活応援！学院奨学金制度！年額3〜24万円免除
8. 資格修得。英会話、基礎デッサン、CG講座無料





東京アニメーター学院プレゼント ©MCMXCVIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

大反響！好調なスタート
大阪アニメーター学院

願書受付を開始して、約3か月になりますが、お問合わせや質問も多く、現在も予想を大幅に上回わる出願率となっています。来年4月の授業開始時には、入学生の期待に応える最高の授業を展開します。なお、今年度入学生全員に、創立記念奨学金12万円を支給。どの学校より低廉な適正学費です。





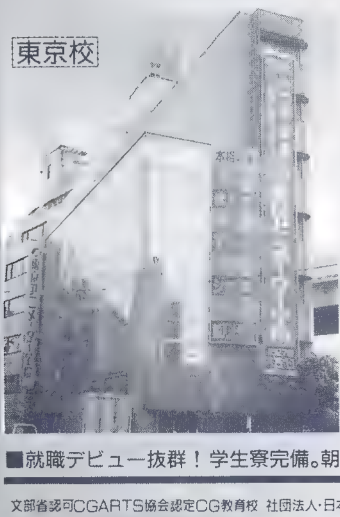
大人気10学科！99年度4月生・各科願書受付中！

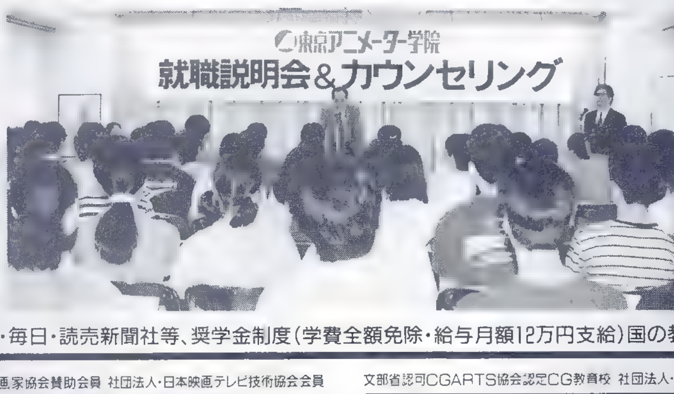
アニメーション声優科	エアーブラシ彩色科
漫画家プロ養成科	アニメーション美術科
アニメーション科	アニメキャラクター科
ゲームデザイン科	漫画原作シナリオ科
イラストレーション科	コミック編集者養成科

3月卒業時には全員が就職を勝ち取る！

本学院では今、就職先企業の人事担当者を招き、各学科ごとに「就職説明会&カウンセリング」が盛んに行われています。生徒は次々に掲示される最新求人票から、自分が希望する就職先を選択しています。就職を成功させるために、進路指導部担当者の面談や担任教師との相談やアドバイスなど、生徒ひとり一人にきめ細かな指導をしています。（進路指導部）

東京校





大阪校



■就職デビュー抜群！ 学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等、奨学金制度（学費全額免除・給与月額12万円支給）国の教育ローン及びさくら銀行教育ローン有。

郵便はがき

101-8935

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト12/30号アンケート
GAMEST編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは1月14日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト12/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

恐れ入りますが
50円切手を
お貼り下さい

東京都千代田区
神田神保町1-26
株式会社 新声社
グッズ制作 行

ギャルスパイランド・トレーディングカード
アンケート

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書き下さい。	

締め切りは12月25日必着

ゲーム名

スコア　　PTS.　　達成

面　数　　難易度 残機設定

備　考（タイム・残機）

ゲームセンター　名前　電話　住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

ゲーメスト12/30

■ゲーメスト12/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、174ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年1月14日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　　理由は

2:今号の特集記事［業界の事情〜販促グッズについて〜］の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で一番役に立った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:プレゼントコーナーで扱ってほしいモノは、どんなモノですか?

10:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

11:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

12.あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

ギャルズアイランド・トレーディングカード アンケート

ギャルズアイランド・トレーディングカード（以下ギャルアイトレカ）の制作のため、アンケートにご協力ください。このトレーディングカードは、人気のある女性ゲームキャラクターのイラストを収録するものです。
対象となるキャラクターは、これまでに発売された、あらゆるアーケードゲームに登場する女性キャラクターです。アンケートにお答え頂いた方から抽選で、来春発売予定のギャルアイトレカのスペシャルカードを差し上げます。発表は発送をもって換えさせていただきます。なお、発送は商品発売後になります。

■このトレーディングカードに収録して欲しい、好きな女性キャラクターを3名挙げて下さい。懐かしのキャラ大歓迎。

例）キャラ名：ワルキューレ　登場ゲーム：ワルキューレの伝説
キャラ名：　登場ゲーム：
キャラ名：　登場ゲーム：
キャラ名：　登場ゲーム：

■この商品が発売されたら買ってみたいですか?

1. ぜひ買ってみたい
2. 内容次第で買う
3. 買わない

■スペシャルカード用にキャラクターを描き下ろしてもらうとしたら、イラストレーターは誰がいいですか（キャラごと）。

イラストレーター：　キャラクター：
イラストレーター：　キャラクター：
イラストレーター：　キャラクター：

■商品に盛り込んで欲しい企画がありましたら、お書きください。

ご協力ありがとうございます。　締め切り：1998年12月25日必着

INFORMATION

TOPICS

○「セガ アリーナ 中間」
福岡にオープン!!
○「カオスギア2　英雄の城」
紹介＆プレゼント！
○「ぷりんと☆パニック」
カネコ・フレームデザインコンペ大賞
○「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
オカリナが当たるキャンペーン
○「アクアリウム」
須藤真澄先生の原作を映画化！

JOYPOLIS

○東京ジョイポリス
「DAIBAッテキ」で生放送中！

てあたりしだいゲームリスト

○11月の以降の新作ゲーム
17タイトルを紹介!!

DISC BOX
今号のおすすめ

○ガンバード2・ガンバード
SHOOTING FREAK SOUND SERIES
○弾銃フィーバロン
SHOOTING FREAK SOUND SERIES
○SONIC ADVENTURE
Songs With Adventure~Vocal mini-Album~
○影山ヒロノブ
POWER LIVE'98
○スターオーシャン　セカンドストーリー
オリジナルサウンドトラック

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ12月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●うーす。もうすぐゲーメスト大賞だ～！編集部では大賞の集計経過にすごく過敏になってるぞ。「なに？今○○○が一位?!」「なんと！このタイトルすごい追い上げじゃのう！」などと激論がかわされる毎日。詳細は12月26日発売のゲーメストを待て!!

TOPICS

120インチ画面でドリームキャスト?!なんかすごい!!

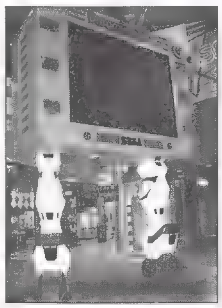
「セガ アリーナ 中間」北九州にオープン!!

OPEN

北九州最大規模のアミューズメントスポッツ「セガ　アリーナ　中間」が、11月20日、北九州にオープンした!!

この「セガ　アリーナ　中間」は全国で3店舗目の「セガ　アリーナ」だ。今注目の「ドリームキャスト」が120インチの大画面で遊べる「ドリーミングTV」（無料）や、ジョイポリスでおなじみの「マーダーロッジ」（怖いぞ！）などのアトラクション4機種が設置され、まさに最先端のアミューズメントスポットという感じ。他にもセガ家庭用ゲームの歴史をひもとく「ミニ・ミュージアム」（無料）なども充実。初公開だから、まだここでしか見られないぞ。もちろんビデオ、メダル、プライズ、体感などの通常ゲームもあり、その数合計200台！九州の人はもちろん、他都道府県に在住の人も、旅行がてら遊びに行くっつーのはどうかなー？


これが入り口！左下の自転車を見れば大きさがわかる。


これがドリーミングTV！

「セガ　アリーナ　中間」店舗概要
住所：福岡県中間市上蓮花寺3丁目11番1
ショッパーズモール専門店街内
TEL：093-246-1941
アクセス：筑豊電鉄　通谷駅より徒歩3分
JR筑豊本線　中間駅より徒歩15分
営業時間：10:00～24:00
オープン日：11月20日

魅力を徹底解剖！

「カオスギア2 英雄の城」ってすごい！

PRESENT

バンダイから好評発売中のオリジナルトレーディングカードゲーム（以下TCG）「カオスギア2　英雄の城」の重要ポイントだ。試験に出るぞ!!

1.世界設定がかっこいい！
2.ゲームシステムが新しい！
3.イラストレーターがすごい！

解説：1.魔法、機械、獣人、混沌の4つの勢力がひしめくファンタジーワールドが舞台。ゲーメストライターもはまっている、魅力たっぷりの世界だ！
2.「新世紀エヴァンゲリオン」「スーパーロボット大戦 スクランブルギャザー」などのキャラクターものTCGもシステムで再現したバンダイだからこそ！プレイしてみれば分かる新システムがおもしろい！
3.「超鋼戦紀キカイオー」の河森正治・宮武一貴両氏や、スーパーロボット大戦シリーズのキャラデザインを担当した河野さち子さん、「超時空要塞マクロス」の美樹本晴彦氏、「銀河鉄道999」の松本零士氏など超！豪華なゲストイラストレーターが多数参加！トレーディングカードとしても非常に価値のある全195種のカードがすごい！

つーわけで、TCGに必要な設定・システム・イラストの3大要素をハイレベルで満たした「カオスギア2　英雄の城」！トレカマニアの君もカードゲームフリークの君も要チェックだ!!

今回は「カオスギア2　英雄の城」のブースターパック1BOXを、2名にプレゼント！インフォメ「カオスギア2ほしいナリ」係まで応募すべし！


どんなイラストがあるか見たくて、全部集めちゃいそうだね!!

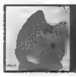
カードマスターズG
カオスギア2 英雄の城
発売日：好評発売中
希望小売価格：
ブースターパック（カード10枚入り）／314円（税別）
問い合わせ先：バンダイお客様相談センター／TEL　0471-46-0371

「ゆず」の須藤真澄先生原作！
「アクアリウム」が映画になった！

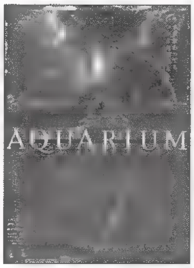
MOVIE

猫コミック「ゆず」（※注1）でおなじみの須藤真澄先生のマンガ「アクアリウム」が映画化され、12月19日（土）から公開されるぞー！生まれる前の「水の中の世界」が見える少女・杏子（もっこ）を主人公とした幻想的なストーリーで、「光がとてもきれいな映画」（須藤真澄先生）に仕上がっているとのこと。みんな見てね！

ちなみに原作は、同名でゲーメストコミックから発売されているので、そっちの方もよろしく〜！



注1：これが「ゆず」だ！グッズも発売中！



アクアリウム上映スケジュール

期間：12月19日（土）より　**劇場**：中野武蔵野ホール TEL 03-3389-3301
料金：特別鑑賞券1300円 当日一般・大学生・高校生1500円 小学生・中学生・シニア1000円
時間：連日 12:00 1:30 3:00 4:30 6:00 7:30

君のセンスで豪華賞品をゲット！
カネコ・フレームデザインコンペ大賞！

CAMPAIGN

このロゴを見たら要注意!!カネコのシールプリント機「ぷりんと☆パニック」では、「カネコ・フレームデザインコンペ大賞」というキャンペーンをやっているのだ！プリント時に出てくる景品パッケージ内にデザインスペースがあるから、そこに君が考えたデザインを書いて送ろう。抽選でデジカメやMDウォークマン、G-SHOCKなどがもらえるぞ！特賞・大賞者のデザインで、優秀なものがあれば採用されるかも！ガンガン応募しよう！



かわいいパッケージ。この中にデザインするのだ！

カネコ・フレームデザインコンペ大賞

応募方法：パッケージ内のスペースにオリジナルフレームをデザインし、切り取って封書で送ろう。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を忘れずに！
宛先：〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-34-4 株式会社カネコ ぷりんとパニック事務局「カネコ・フレームデザインコンペ大賞」係
締め切り：1999年2月28日当日消印有効
※なお、賞品は予告なく機種、仕様等、変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

JOYPOLIS!
東京ジョイポリスから生放送発信中!!

「DAIBAッテキ!!」っていうテレビ番組知ってるかな？「ドロンズ」が出てるやつ。フジテレビがある「お台場」から新たな情報が発信されるこの番組内で、東京ジョイポリスから5分間の公開生放送が行われているのだ。

内容は月曜日から金曜日まで毎日違う。例えば月曜日は番組オリジナルフレームの「プリント倶楽部」を使った企画、金曜日は視聴者が電話投票で番組に参加する「テレゴング」と、日替わりでいろいろな企画が楽しめるから目が離せない！

当然、会場に見に行くのもOK!!番組放送時間を狙ってジョイポリスに遊びに行ってみよう。あ、そうそう、行くときはビデオ録画を忘れずにね！ひょっとすると、テレビに写れるかも?!





「DAIBAッテキ!!」
毎週（月）〜（金）
16:25〜16:55
フジテレビ系で
絶賛放映中!!

これを持ってなきゃファンじゃない！
「ゼルダの伝説 時のオカリナ」のCDを予約して、オカリナをもらおう！

CAMPAIGN

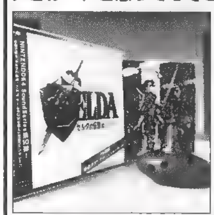
NINTENDO64の「ゼルダの伝説 時のオカリナ」の中から、本物のオカリナが飛び出した！12月18日に発売されるCD「ゼルダの伝説 時のオカリナ オリジナルサウンドトラック」の初回限定パッケージとして、他では手に入らない「時のオカリナ」がついてくるのだ！オリジナル設定が忠実に再現されていて、しっかり左利き用になっているところにすごいこだわりを感じるよね。

CDの内容は下の出張ディスクボックスをチェック！さあ、初回限定スペシャルパッケージを手に入れるためには、いますぐお近くのCD屋さんで予約だ！マルゲ屋とか！

さて、この「ゼルダの伝説 時のオカリナ」のCD&オカリナを5名様にプレゼント！欲しい人は、「インフォメ　時のオカリナ」係まで応募するのだ！でも確実にオカリナが欲しい人は予約しとけよ！

ゼルダの伝説 時のオカリナ オリジナルサウンドトラック　出張

オカリナは嬉しいけど、やっぱり本体のCDも良くないとね〜、と思ってるそこの君！もちろんCDのほうも最高だ！BGM全82曲は、ゼルダの伝説シリーズのファンタジックな雰囲気があふれていて、ゲームをクリアした人もまだやってない人もしっかり聴き込める内容になっているぞ。



CD：PCCG-00475
価格：¥2427（税抜）
ポニーキャニオン
初回限定・時のオカリナ付き

12/18発売

てあたりしだい GAMELIST

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

teatari teatari teatari

●今号から掲載が始まったゲームもあるから、要チェックだ!!

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
対戦ホットギミック快楽天	彩京	麻雀	KB	11月5日	マンガ世界から脱出せよ！大ヒット通信対戦麻雀シリーズ最新作登場！
グルメバトルクイズ料理王	ビスコ	クイズ	0-4	11月5日	SSV第15弾ソフト「食」がテーマのバラエティクイズゲーム。
闘龍伝説エランドール	テクモ	格闘	8-4	11月19日	ドラゴンにまたがって戦うという、ありそうでなかった人龍一体格ゲーです!!
マジカルテトリスチャレンジ featuringミッキー	カプコン	パズル	4-2	11月中〜下旬	ミッキーマウスがかわいらしい!こんなテトリス見たことない！けど楽しすぎるぅー！
パカパカパッション	ナムコ	音楽	0-4	11月下旬	演奏する快感と対戦相手との攻防がとてもエキサイティング。
ダービークイズ マイドリームホース	ナムコ	育成クイズ	0-4	11月下旬	クイズに答えてGI制覇！特にレースクイズが醍醐味あふれる質問で面白いぞ。
12月以降発売					
ガンバード2	彩京	シューティング	8-3	12月2日	新システム充実！隠し要素満載の大冒険シューティング、ついに発売！
パズループ	ミッチェル	パズル	パドル-1	12月3日	今までにない形のパズルゲーム！まずは1度プレイしてみてください。
アシュラブレード	フウキ	格闘	8-3	12月7日	ぶっとばしをからめた連続技が熱い！めざせ33HIT!!（入門編）
GALS PANIC S2	カネコ	アクションパズル	8-2	12月15日	大人気のゲームシリーズ「ギャルパニ」の第6弾！セクシービジュアルと電話で悩殺！
ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	2D対戦格闘	8-4	12月上旬	オラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラ……
スターソルジャー バニシングアース	ビスコ	シューティング	AN	12月	シューティングの名作が「アレック64」の第2弾ソフトの3Dポリゴンになって登場。
フリップショット	ビスコ	アクション	8-4	12月	おまたせ致しましたアメコミ調のキャラで熱くなれる対戦型アクションゲーム。
てんこもりシューティング	ナムコ	バラエティ	8-1	12月	25種類以上のミニゲームが満載!!対戦・協力・シリアス・お笑いまでまさにてんこもり
発売日未定					
パイロットキッズ	彩京	シューティング	謎	未定	もりおかしんいち氏デザインによる、コミカルなキャラクター達にご期待ください！
パワーストーン	カプコン	3Dアクション	—	—	NAOMI基板です。アクションゲームです。キャラクターが「生きて」ます。
パチンコセクシーリアクション	サミー	パチンコ	パチンココントローラー	未定	脱衣道にあくなき挑戦を続ける、サミー脱衣パチンコゲームの第2弾です！

影山ヒロノブ
POWER LIVE'98

集英社の大ヒットマンガ「ドラゴンボールZ」のTVの主題歌などでもうお馴染みの影山ヒロノブさんのアルバムが、な、なんと4年ぶりに発売されたぞ！8月に行われたライブに加え、アルバム用に新曲も収録！初回版はなんと特殊ケース仕様&撮り下ろしポスター付き！超買いだ！



CD：FSCA-10059
価格：¥3059（税込み）
ファーストスマイル

11/18発売

弾銃フィーバロン
SHOOTING FREAK SOUND SERIES

第3弾の「ガンバード」シリーズと同時に発売されるのが第4弾となる「弾銃フィーバロン」だ！このシューティングは、熱いシューティングシーンを提供してきたCAVEの作品！となれば、ゲームもVGMもバツグン！オリジナルVGMにプラスしてアレンジ、未使用曲も入っている！



CD：SGCD-0004
価格：¥1890（税込み）
サイトロンレーベル／ゲーメスト

12/4発売

今号のおすすめ



ガンバード2・ガンバード
SHOOTING FREAK SOUND SERIES

CD：SGCD-0003
価格：¥1890（税込み）
サイトロンレーベル／ゲーメスト

サイトロンとゲーメストが送り出す「シューティング フリーク サウンド シリーズ」も早くも第3弾！今回のタイトルは、彩京の硬派縦スクロールシューティングの「ガンバード」シリーズ！シリーズということは…そう、最近登場のガンバード2と、なんとその前作となる「ガンバード」も収録！オリジナルに加えてアレンジ版も収録しているぞ！

12/4発売

スターオーシャン セカンドストーリー
オリジナルサウンドトラック

プレイステーション用ソフト「スターオーシャン セカンドストーリー」のサウンドトラックが発売された！このCDは、ゲームで流れるVGMをしっかりと収録するために、2枚組となっている！先日発売されたアレンジバージョンを完全に補完しているところが聴きどころだぞ！

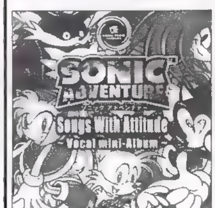


CD：FSCA-10063
価格：¥3568（税込み）
ファーストスマイル

11/18発売

SONIC ADVENTURE
Songs With Attitude~Vocal mini-Album~

ドリームキャストでまたまた大暴れ間違いなしのソニックシリーズの最新作の一足早くミニボーカルアルバムが発売されちゃうのだ！中身は、今までのソニックメンバーの曲に加え、新しく加わったBIGのテーマソングを集めたもの！このハイスピードノリノリサウンドについてこれるか！



CD：MJCA-00039
価格：¥2100（税込み）
マーベラスエンターテイメント

12/2発売



音魂(サウンドスピリッツ)

ケイブシューティング
三部作
オリジナル・サントラ
発売記念!

ゲーム性とともに突き詰めるサウンドに対する熱きこだわり

この冬、サイトロンとゲーメストの共同プロジェクトにより、あのケイブのシューティング三部作『怒首領蜂』『エスプレイド』『弾銃フィーバロン』が、一斉にCD化されることが決定。これを記念して、ケイブ開発スタッフにインタビューを敢行!この2つのCDから、ゲーム性に負けないぐらいのサウンドに対する熱きこだわりを感じとってほしい!

お相手

富沢敏明(株式会社ケイブ　開発部部長)
井上淳哉(株式会社ケイブ　ディレクター)
平澤利保(株式会社ケイブ　広報担当)

エレキギターをメインにダイナミックさを強調!～怒首領蜂

富沢　コンセプトとしては、10年ぐらい前の日本映画「ガンヘッド」のサウンドをイメージして作っていったんです。怒首領蜂は、プレイヤーに常に危機感と緊張感のあるサウンドをのっけたいというのがあって、ちょうどこの映画のサントラがそのイメージに近かったんです。

――怒首領蜂って、全般的にエレキギターが前面に出ていて、硬派な印象がありますよね?

富沢　確かにエレキギターをメインに、ゲーム全体の荒々しさを強調しているというのはあります。やっぱりゲームが硬派な印象があるので、自然とサウンドも硬派な感じになっていきましたね。

また、エレキギターのメロディラインって、シンセの音よりも印象に強く残るんですよ。ところどころでエッジが利いてるから、ゲームセンターで他のゲームと混じっても、やっぱりひときわ目立つんですよ。

――ボス戦のときなんか、特に強烈に響いてきますよね。

富沢　ボス戦のサウンドはちょっと大げさな気もしたんですが、あれはあれでボスのダイナミックさをサウンドでうまく表現できたと思います。

――それと、敵破壊時の爆発音…特にラス面の、蜂(1次形態)から火蜂(2次形態)に移行するときの爆発音の残響具合がとってもいい感じですよね。

富沢　残響音を強調したのは、巨大なボスを倒したというスケール感の大きさを出したかったというのがあるんですよ。これは何も蜂に限ったことじゃなく、他のボスや中型機にいたるまで、爆発音は結構こだわりました。

ただ、あれだけの爆発音の中で蜂を倒したのに、そのあとにもっと凶悪な火蜂がいるっていうのは、何ともムゴイですけど(笑)。

近未来がテーマなので、テクノっぽいノリを重視～エスプレイド

――怒首領蜂とカップリングで収録されているエスプレイドですが、こちらは怒首領蜂とは対照的に、シンセの音が基調となっていますよね。

井上　エスプレイドって、一応近未来をテーマにしているということもあって、開発時から『音としては、テクノとか似合うんじゃないかなぁ』というのは漠然とあったんです。

それとテクノって、サウンドに繰り返し(ループ)の手法がよく使われているんで、これを強調して、プレイヤーの頭の中でサウンドが気持ちよく回ってる感じを出したかったんですよ。

――ボス戦のサウンドなんか、まさにそうですよ。編集部でも、多くの人が何気なく口ずさんでいたぐらいですから。

井上　そうですか。それはまさに思うツボって感じですよ(笑)。

――エスプレイドって、プレイヤーがキャラクターということもあって、1面時でキャラごとにサウンドが違うのもいいですよね。

井上　サウンド面でも、キャラごとに個性を出していこうということもあって、いろりは明るめに、J-Bは暗めに、祐介は…まぁ、何とかあのサウンドに落ちついたという感じで。

――落ちついたというのは…?

井上　最初は祐介って、テクノ色を色濃く出していこうと思ってたんですよ。いわゆるエイベッ○ス系のノリで…(笑)。開発時は、BGMに歌も入ってたぐらいですから(笑)。

――それはすごいエピソードですね。ところで、今回のCDには、全キャラのボイスが完全収録されてるんですけど、何でもキャラの声は、すべてケイブの社員の方が担当しているとかで…。

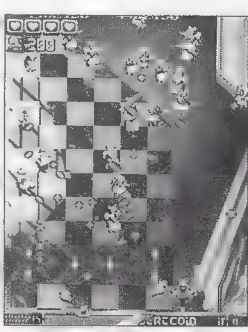
井上　本当はプロの声優さんにやってもらおうと思ってたんですけど、試験的に社内の人間にやらせてみたら、結構いい感じだったんで、「これでいこう!」ということになったんです。

――「いろりの声を担当している声優さんは誰ですか?」っていう質問も結構きてるんですよ。

井上　あぁ、あれは、同じデザイン担当の中村という女性社員です。

――これは意外!?これから、ケイブあてにファンレターも届く可能性も十分ありそうですね(笑)。

平澤　確かにみんな素人ですけど、最初の2回は5時間ぐらいかけましたし、その後もトイレを使用してまで何回も録っていましたから。その甲斐あって、聴き応えのあるボイスに仕上がったとは思いますよ。



エスプレイドには、このCDでしか聴けないアレンジバージョンを特別に収録!

ケイブよりプレゼントあり!

P174のプレゼントページへ!

〝70年代ディスコ〟が基本コンセプト
～弾銃フィーバロン

―そしていよいよ、最新作の弾銃フィーバロンに移りたいんですが、このゲーム、いい意味でも悪い意味でも(笑)、とにかくサウンドのノリがイカしてていいですよね。なんか思わず笑っちゃうというか…。

富沢　まぁ、タイトルにも〝フィーバー〟とありますし、ストーリーからサウンドまで、こういったバカノリを楽しんでもらおうというコンセプトがあったことは事実です。

―それにしても、フィーバロンのサウンドってインパクトが凄いんですよね。特に4面の曲なんか最高ですよ(笑)。

富沢　僕らも最初聴いたときは、スーパーの店内にいるのかと思ったぐらいですから(笑)。ただ、最初は違和感があったんですけど、聴いてるうちにだんだん気に入ってきちゃって(笑)。

―まさにフィーバロンの真骨頂ともいうべきサウンドだと思いますよ、あの曲は。まだ聴いたことがない人がいたら、CD買って一番最初にまずこの4面の曲を聴いてもらいたいですねぇ。

富沢　フィーバロンのサウンドのコンセプトは「70年代ディスコ」なんですよ。「ディスコ」なんて、今じゃもう死語に近いものがありますけど、やっぱり「クラブサウンド」じゃなくて「ディスコサウンド」にどうしてもこだわりたくて…。

―今の若いプレイヤーにはわからないかもしれないですけど、20代後半～30代の人が聴いたら、間違いなく懐かしく感じると思うんですよ。

各面ごとに、どことなく元ネタがありそうなのがまたいいですよね。アバ、ジンギスカン、アースウインド&ファイアといった感じで。

富沢　まぁ、そういう感じで楽しんでもらえるプレイヤーはいいんですけど、やっぱり今のプレイヤーにこのノリが共感してもらえるかどうかっていう不安はあったんですよ。

ですので、ボス戦のサウンドは少し抑え目にしてありますね。

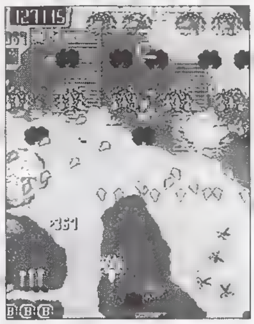
―それと、プレイ中に聴こえるボイスもうさんくさくていいですよね(笑)。突如外人が「フィーバー!」と叫べば、ボムを使ったときは、女性のボイスで「ウフ～ン!」とか聴こえたりして(笑)。

富沢　そこらへんは、やっぱりゲームに合った派手さを採り入れてみたいなぁということで、面白がっていろいろやってみました。

ちなみに、ボム使用時に出てくる女性は「フィーバー娘」って名前なんですよ(笑)。前号の、タイトル横の囲み記事載っていた、あのイラストがそれです(笑)。

―では、これからも素晴らしいサウンド作りを期待しています。本日はどうもありがとうございました。

さぁ、ここから先は、ぜひCDを購入して、自分たちの耳で直接楽しんでもらいたい!



フィーバロンサウンドは、ケイブ=硬派という固定観念を大いにくつがえした。



PROFILE

富沢 敏明

ケイブ開発部部長。ケイブのすべての作品に対して、開発の統括をしておられる立派なお方。フィーバロンのBGMの原点は、氏の青春時代にどうやら関係がありそうだ。ちなみにお気に入りの曲は、怒首領蜂の1面(4面)のBGMだとか。

井上 淳哉

ケイブ開発ディレクター。特にエスプレイドに関しては、グラフィックのみならず、ストーリー、サウンドなど、あらゆる面で携わっている。今後の作品に関しても、コンセプチュアルな設定作りに取り組んでいきたいそうだ。

Column Courtyard コラムの中庭

Column:02 西谷亮のAKIRAがんばる！

企画マンという職業

お久しぶりです。皆さんは元気ですか？私は風邪をひいてしまって、もう大変です。やっぱり三食摂ってきちんと寝る。これが基本です。あ、他にうがいも忘れないように。地道ですが、これが結構風邪の予防になりますよ。

まぁ前置きはさておいて、今回は企画マンというものは常日頃どういったことを考えて、また、どんな生態なのか？その謎に迫ってみたいと思います。

●企画マンは常日頃からゲームのことばかり考えている

ゲームの攻略とかはよく考えますね。ぼーっとしてる時なんかも無意識に考えてる。よく寝る前に1面からシミュレーションしたりしてね。皆さんも経験があると思います。テトリスのブロックがまぶたを閉じると浮かんできたりしませんでしたか？

でも、ビデオゲームのことばかりではなくて、前回の話のように、世の中にあるゲーム性についてもよく考えます。うーむ、このモンスターバッシュ（ゲーム基板）を買うか、でも、3万も使ったら今月もう、もたないし…でも、この基板と二度と巡り会えないかも知れないし…（結局買えなかった。くやしい）。

●企画マンはよくひらめく

やっぱりゲームに関係したことばっかり考えてるもんで、よくひらめくんですよね（編補：西谷さんのひらめきエンカウント率はめちゃ高いらしい）。たいていはものすごくつまんない思いつきなものばかりですが、いつかこれは「密かにいける！」と思ってるのが、テトリス時代に思いついた、テトリス→パズル性・片づける本能→本能に根ざしたもの→プチプチ（あのエアキャップとかいうヤツね）をつぶすゲーム。また、本能というところから、→ニキビをつぶしたり、かさぶたをむいたりするゲーム。どちらもやりすぎると血が出てゲームオーバー。…やっぱり冷静に考えるとダメですね、こりゃ。

●企画マンはゲームを見ると企画案が浮かんでくる

シューティングのボスなんか見てると特に浮かんできますね。「ああ、耐久力で攻撃が3段階に変化して、最初の攻撃は16分の8の確率でミサイルを撃ってくるんだな。ははぁん、このホーミングミサイルは毎割り込みⓅ（「ぴー」と発音します）を見て追従し、40割り込みで追従をやめ、まっすぐ進むんだな」とかね。おかげで、まず客観的にその作品の技法とか仕組みを考えるようになってしまい、素直にゲームとして楽しめなくなってきました。うーむ、しかもだんだんゲームだけでなく、映画や本、CMなど何でも企画の立場から見てしまうようになってきてしまった…。

●企画マンはつい業界用語で話してしまう

前に書いたヤツをつい日常で使っちゃうんですよね。「この道はオレが知ってるから、**追従してくれ**」とか、「それの成功確率は**16分の4くらいだな**」とか、数を数えているときに「いち、にい、さん…、…きゅう、じゅう、**えー、びー**…」（補足：知らない人へ。16進数の数え方です）。「つい」とかいってるけど、実は業界人の気取りたいだけなのでは？という説も…。

げげ、もういっぱいになってしまった。本当はもっとたくさん書きたかったのに。自分の構成力のなさに反省。でも、もしかしてこんなこと考えてるのってオレだけかも知れないですね。世の中の企画マンがみんなこんな人だとは思わないように。

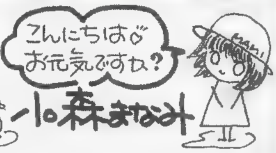
（あぁ、また危ないヤツだと思われていくのだろうか…）



これが企画マンの仕事風景です。

西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

Column:01 小さな森のないしょ話 小森まなみ



『しあわせの予感』

注射してきたの。インフルエンザの予防接種!懐かしいでしょう?

大人になると任意接種、つまり自分でお金払って痛い思いしなきゃなんないんだよねぇ。それでも毎年、高熱を出してお仕事のみんなに迷惑をかけちゃってるコト考えたらね。頑張って行ってきたよー。それも小児科に並ばされて（笑）。どうして大人も小児科なんでせう。もっと気楽に受けられたら、受験生だって、体力に自信ないおじいちゃんたちだって、みんな安心して病院に行くのにネ。去年みたいに、インフルエンザが大流行しないといいんだけど…ね。そんなわけで、左うでがプックリふくらんでるコモリですが、CDでました!あはっ。今、すっごいウレシイです。何度かこのコラムにも書いたけど、10枚目のメモリアルだし、とてもとても大切に作ったから。



レコーディングの前からすごくてね。コモリのこの特殊な声に合うマイク探しから始まったの。ノイズまで拾うマイク、トンガって聞こえるマイク…それぞれみーんな違うのね。エンジニアさんのこだわりに、びっくりしつつもウレシかったっけ。元ユニコーンの手島いさむさんも、今回曲をプレゼントしてくれたんだけど、歌入れに悩むコモリに「ヒミツのヴォイストレーニング法教えてあげるよ。これを2カ月前から毎日やってごらん」とユニコーン時代の技を伝授してくれて。もし今回発音が素直に聞こえたら、それは、きっとテッシーさんのおかげです。みんなの音楽に対する情熱と、コモリの心がつまった『プレサージュ』。全13曲。こんな時代だからこそ感じてほしい『しあわせの予感』がいっぱいです。

この冬の、お供にし・て・ね。ふわぁんと、あったかーいよ

●まみ姉近況報告●
11/27にアルバム『presage』（KICS-706 ¥3059）がリリースされ、この冬はかなりアクティブなまみ姉。握手会やイベントで全国を回るよ。

●12/6（日）福岡　パピヨン24内ガスホール13:30～(問)092-731-5256

●12/13（日）東京　八王子（JR八王子北口駅前）東急スクエア6F新星堂 13：00～(問)0426-43-8369

●12/27（日）岐阜　長良川国際会議場大ホール13:00～(問)058-267-1708

<こもりんの声のお仕事>
●PS版『3×3EYES－転臨王幻夢』（スージン・リュウメイ役）
●PS版『ドキドキ　プリティリーグ』（木村由佳役）
●ドラマCD『フォトジェニック』（桜井愛美役）
●PS版『どきどきON AIR』（綾小路まみな役）
メインはもちろんラジオのパーソナリティ。現在は4本のレギュラー番組を持っている。
『mamiのRADIかるコミュニケーション』（東海ラジオ・STVラジオ・KBCラジオ・ラジオ大阪）
『小森まなみのpop'nパジャマEX』（東北放送・ラジオ関西）
『小森まなみの君がそばにいれば』（文化放送）
『AsR Radio Revolution』（秋田放送・青森放送・岩手放送・山形放送）
エアチェックして聴いてみてね！

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう! 其の9

置鮎龍太郎(おきあゆりょうたろう)
2枚目から3枚目役まで広く役をこなす声優。現在は「MAICO2010」等に出演中。履歴作は毎号のカットを参照のこと。

はあ〜。「な〜んか、ヤッバー」ってくらいにアレにハマってるぞ〜、俺。

「アレって…?」

アレはアレだよ!ほら、前回紹介した「ダンス・ダンス・レボリューション」

「ああ…、DDR…で?」

…えっ?

「それに日参してるから原稿の上がりも遅いと…そういう事なのかな〜?(尻上がり気味)」

あ……ハハッ…、そうとも…言うかな…。

「Bagoooooon!!!」

ダアーー!!ガクッ。

そ、それでは今回は珍しく続き。「DDR」のね。しかし、「どうした、俺?」ってなほどにハマってる割には、上達してないな…。でも、面白いよ。日がたつにつれて攻略してくる人も増えてくるし(しかも妙な)。

ゲームの性質上、ステップをしっかり踏まないと、ちゃんとカウントされないからか、ドシンッ!ドタッ!バタッ!「オイオイ、ここは相撲部屋か!?」初心者ならいざ知らず、明らかに上級者だからなあ。やっぱり上級者には踊ってほしいかな…。今のところ、可愛くステップ踏んでいたのを俺は1人しか見ていない。まあ、とてもそんな余裕がない曲や、モードもあるから、全部でとは言わないけど。しかし、あの「パラノイヤ」なんじゃ!ありゃ!「マスター」やら「ヒーロー」やら、恐ろしいステップ満載!俺には絶対近づけない領域だ!あれはまさに、ニュータイプ、いや、ゼロの領域!(内輪ネタでゴメンね)。前回原稿書いてから新宿に大量に設置してある店を見つけてから、ホ〜ント毎日のようにやっている。だって、5台だよ、5台!!もうビックリさっ!若者、群れる群れる。そして、おじさん(内1人は俺)も群れる群れる。まったく、コイツは凄いぜ!ったく、今回はハマリすぎて新しいゲームにチャレンジする余裕なかったもんな…。ホ〜ント、ゲームって偉い!

あれ?余っとる。

じゃあ、ここでお知らせ。4年程CDドラマなんかで続いてきた「ハイスクールオーラバスター」がついにビデオアニメで発売されます。和泉希沙良(いずみきさら)という役です。もう一つは「火宵の月」。これもビデオアニメ。名前は琥龍。どちらもヨロシクねえ〜。

※編集部よりお知らせ:「神機世界エヴォリューション」というゲーム(ドリームキャスト版12月23日発売予定)に置鮎さんが出演されています。他にも豪華声優陣が出演してます。ドリームキャストだからチェックは難しいかもしれないけれど、店頭のデモとかで見られたらぜひチェックしておきましょう。

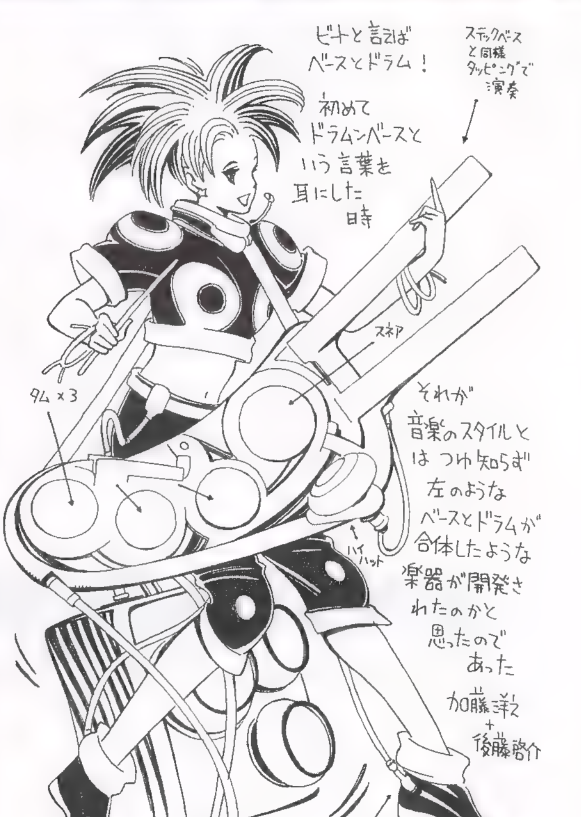
Column & Illustration

連載第9回

庄司と加藤&後藤のあたまでてらぴ〜

加藤洋之&後藤啓介:現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓:小説家。主な著作に「それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ(共に富士見書房)がある。



年末ともなると友達と一緒にゲームセンターでわいわい遊ぶ機会が多くなると思うが、今回はそれにあやかってゲームセンターの花、大型筐体物のお話などをさせてもらうぞ。あんまりあやかっていないようだが、その辺は深く追及してはいけないのだ(笑)。

大型筐体物といえば思い出すのが、セガの一連の体感ゲーム(また若人置き去り(^^;))。そういえば僕は昔、池袋のゲームセンターで入荷されたばかりの「スペースハリアー」に遭遇したことがあるのだ。何しろ当時は現在と違って業務用ゲームの情報を一般人が発売前に手に入れるのは大変難しかったのである。そんな状況下であの派手なカラーリングの巨大な筐体が唐突に姿を現したのだ。「ハングオン」なども発売されていたとはいえ、この筐体が与えたインパクトはかなりのものであった。遠巻きに見守るお客さんたちの顔には一様に「これってゲームだよな?」という疑問符が浮かんでいたように思えた。…つ〜か、その有様は名作SF映画『2001年宇宙の旅』の冒頭で、モノリスを取り巻く猿人の群れの如し(笑)。誰かがプレイを始めると、豪快な動きを示す筐体や美麗な画面を見つめ、プレイが終わるとまた無言のまま遠巻きにしている…。という傍目にはなかなか笑える状況だったのである(無論、僕もその中の一人だったのだが(^^;)。

その後あまりに大型化しすぎたためか、体感ゲームのブームは去ったが、可動筐体こそなくなったものの、『ビートマニア』や『バーチャロン』、各種釣りゲームやガンシューティングの形で大型筐体はまたブームになりつつあるみたいだ。『スペースハリアー』もそうだったけど、大型筐体は操作系を含めた筐体そのもののデザインも大きな魅力になっているのは間違いないだろう。あの筐体デザインと操作システムがなければ「バーチャロン」や「電車でGO!」、「ビートマニア」もあそこまではヒットしなかったんじゃないだろうか?

そういえばその『ビートマニア』なんだけど、なんかエレメカを思わせるゲームシステムだなぁと思っていたのだが、以前本誌に掲載された開発者インタビューを読んでいたら、案の定、スタッフの皆さんはエレメカの経験がある方々であったようだ。昔の体感ゲームのブームの時にも言われたのだが、大型筐体物というのは、筐体そのものを遊びに取り込んでいるという意味で、やはりエレメカと共通点があるのかもしれない。考えてみればエレメカはたいていシンプルな操作系で、大勢が代わる代わるワイワイ遊ぶのに適している。そういった点では「ビートマニア」が新しいお客さんをゲームセンターに呼び込む事に成功したのは当然なのかも知れないなぁと思ったりしたのである。「3rdMIX」も出たことだし、年末年始としばらくはブームが続きそうですな(なんか今回は、偉そうなこと書いちゃったな)。

「月に咲く華、散りゆく花」の意味は?

ついに続編が出る「月華の剣士」。「月」は守矢、そして「花」は誰なのだろうか?

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
〜月に咲く華、散りゆく花〜
TM

STORY

遥か神話の時代、
人間の存在する遥か以前。
世界には「死」というものが無く、「常世」は存在しなかった。
しかし最初の「死」が世界に訪れた時「常世」は生まれた。
時の秩序は「封印の儀」を執り行い「死」を「地獄門」の内へと封印したのである。
この時より「現世」と「常世」の二つの世界が誕生し「生と死」の歴史が始まった。

「朱雀」の暴走より半年
「常世」につながる大穴は、嘉神の大罪を語るが如くいまだ天空に座し、「現世」をうかがっていた。
再び境界を閉ざし二つの世界を分断するには、遥か神話の時代より伝えられる「封印の儀」を執り行い「常世」からの気の流れを遮断する必要があった
しかし「封印の儀」とは、「四神」の力と「封印の巫女」がそろって初めて成り立つ儀式である。
「封印の巫女」を探すため「現世」では「玄武」を中心にそれぞれが動き始めていた。

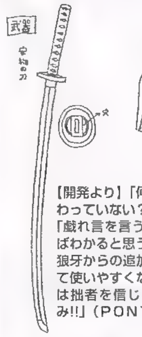
時を同じくして「常世」。
深い闇の底では「封印の儀」を阻止すべく、様々な意識が引き寄せ合い蠢いていた
それらはやがて一つの思念となり、ある者を「現世」へ蘇らせた。

四神の長「青龍」として目覚め始めた楓。
天空を仰ぎ、己の過去が清算されていないことを悟る守矢
新たな運命の兆しを感じ始める雪。
そして、奇跡的に命をとりとめ、己の運命を受け入れる男…嘉神
それぞれの思いが交錯する中、時代は再び彼らを闘いへと誘っていく

月華の剣士 第二幕 月に咲く華、散りゆく花 設定資料集

事件当時のような天変地異は無くなったものの、いまだに暗雲ははれず、鷲塚の「地獄門調査」は続いていた。前回の調査で地獄門に関わる数人の人物が浮かびあがっており、ここ半年はその人物たちの身辺調査を行っていた。そして、その人物を調べるうちに彼らが「封印の巫女」と呼ばれる女性を捜していることを突き止めた鷲塚は、さらなる事実解明のため「地獄門」を目指すのであった。





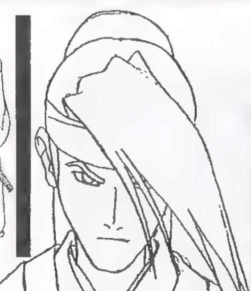


【開発より】「何、見た目があまり変わっていない?」
「戯れ言を言うな。拙者を使用すればわかると思うが、ガード不可攻撃、狼牙からの追加技等をさらに強化して使いやすくなっているのだ。あとは拙者を信じて、ただ突き進むのみ!!」(PONTA)



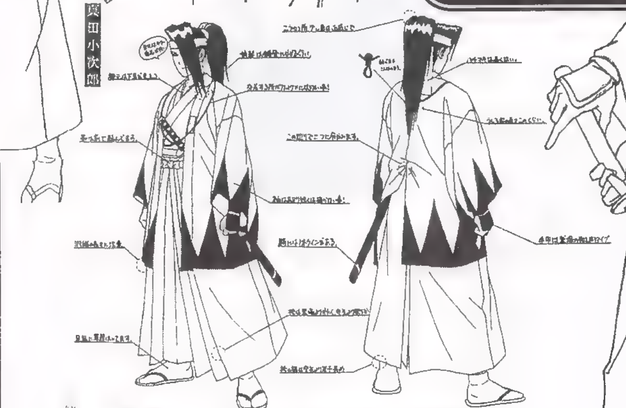
鷲塚慶一郎 Wasizuka Keiichirou

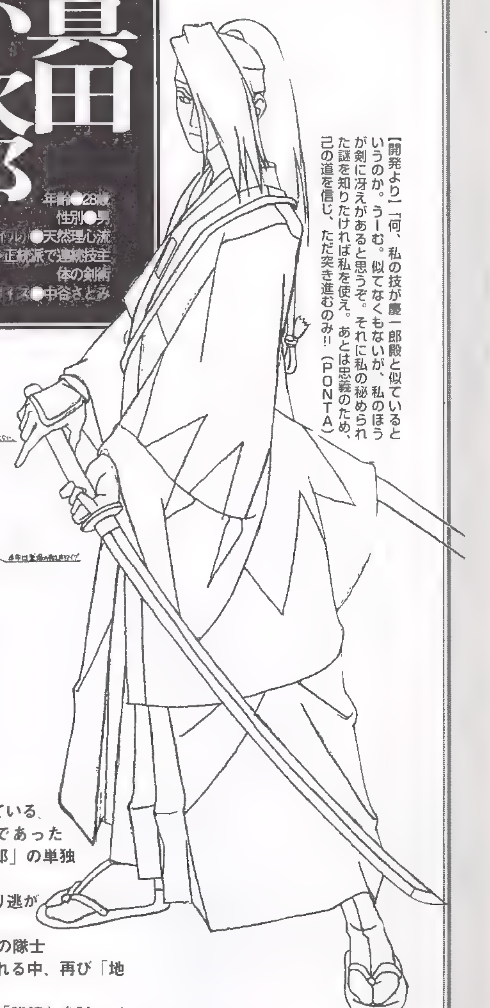
年齢●27歳 性別●男
流派(格闘スタイル)●天然理心流
シンボルアイテム●新選組の法被「[illegible]」
キャラクターボイス●小西克幸



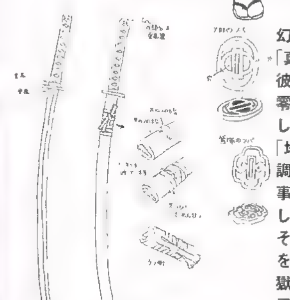
真田小次郎 Sanada Kojirou

年齢●28歳
性別●男
流派(格闘スタイル)●天然理心流
「百舌(もず)」=正統派で連続技主体の剣術
キャラクターボイス●中谷さとみ





【開発より】「何、私の技が慶一郎殿と似ているというのか。うーむ。似てなくもないが、私のほうが剣に冴えがあると思うぞ。それに私の秘められた謎を知りたければ私を使え。あとは忠義のため、己の道を信じ、ただ突き進むのみ!!(PONTA)

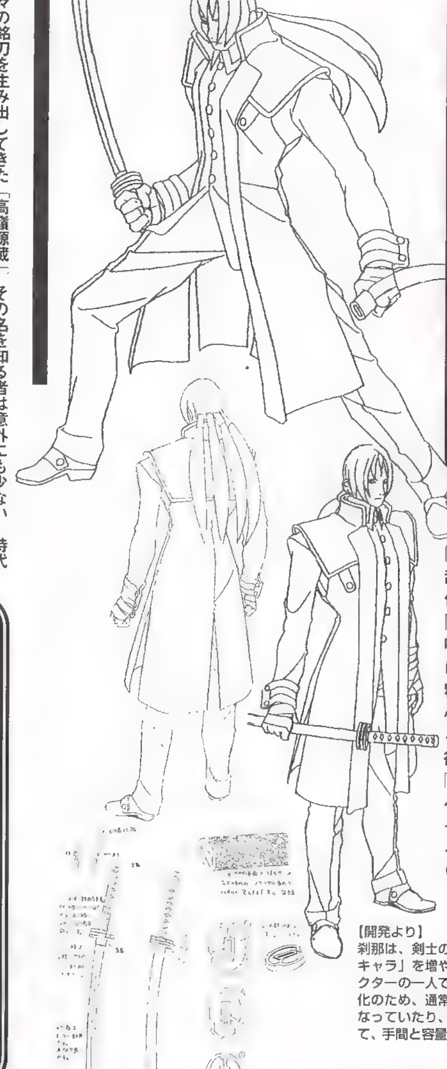


幻の隠密部隊、新選組零番隊組長
「真田小次郎」
彼は任務に忠実で、規律に厳しく、
零番隊隊士たちの心の支えとなっている。
しかし約半年前、零番隊の任務であった
「地獄門調査」が突然「鷲塚慶一郎」の単独調査へと切り替わってしまった。
事の発端は、脱隊者「紫鏡」を取り逃がしたことあった
そして「紫鏡」との闘いで幾名かの隊士を失い、零番隊の存在意義が問われる中、再び「地獄門調査」の任務が命ぜられる。
零番隊の存在意義を証明し、仇敵「紫鏡」を討つべく、孤高の狼は「地獄門」を目指すのであった。

刹那

Setsuna

年齢●外見20歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●八十枉津日太刀（やそまがつひのたち）→刀身の黒い刀を使った剣術。一撃に大きな重みがある。
（注）八十枉津日神…多くの[illegible]を表す神
キャラクターボイス●山内圭哉



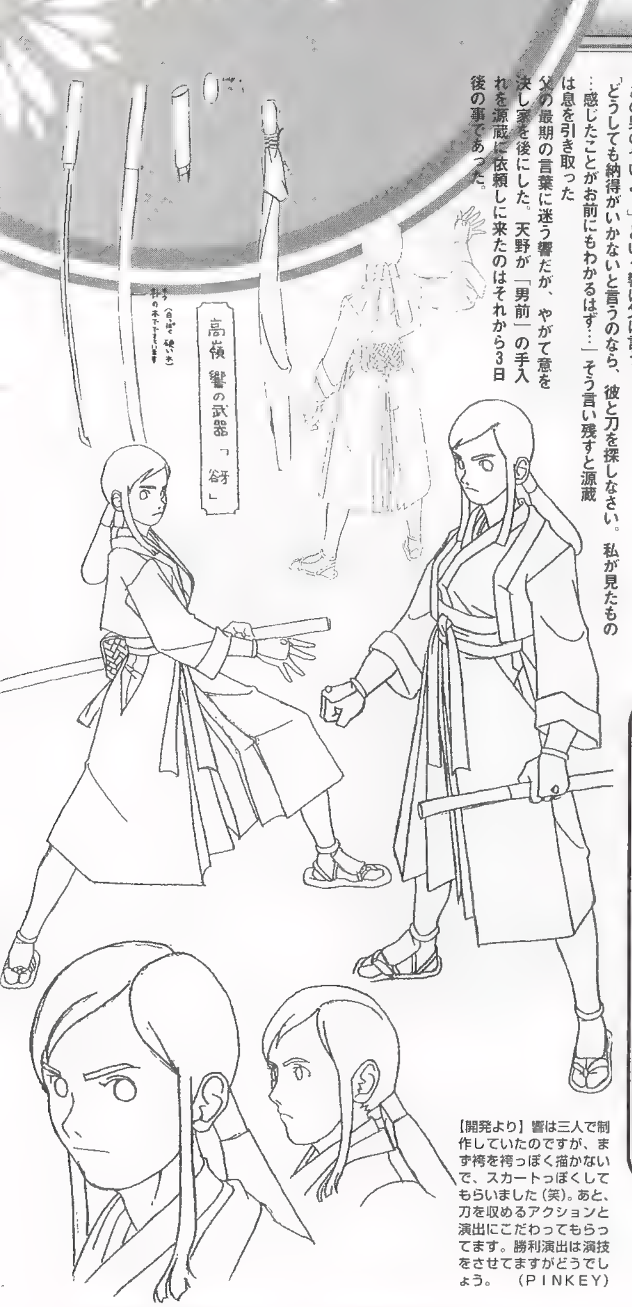
嘉神の事件後「地獄門」より現れた者の一人。
「常世」の強い思念が、戦乱で死んだ乳飲み子に取り付き生み出された存在。
「常世」の象徴ともいえる呪われた運命を持つ「刹那」は、その姿形こそ美しくも精悍な青年であるが、身も心も正真正銘の「悪」である。
彼は己の存在自体を呪い「現世」「常世」を問わずすべての存在を憎んでいた
そして、全ての存在に対する復讐を胸に「現世」に降り立つのであった。

【開発より】
刹那は、剣士の少ない月華の剣士に「刀キャラ」を増やすために作られたキャラクターの一人です。守矢、嘉神との差別化のため、通常技のB攻撃は二段攻撃になっていたり、必殺技は光っていたりして、手間と容量がとてもかかっています。（SASA）

高嶺響

Takane Hibiki

数々の銘刀を生み出してきた「高嶺源蔵」、その名を知る者は意外にも少ない　時代の表舞台から姿を消した後、片田舎に引きこもり、ひっそりと刀を打ち続ける。その傍らには愛娘「響」の姿があった。
ある時「銀髪の男」が高嶺家を訪れ、源蔵に刀を依頼してきた。男の「純粋なる悪の気」に魅せられた源蔵は否やを言わずそれを快諾した。帰り際、使いから戻った響が銀髪の男とすれ違ったとき、妙な胸騒ぎを感じずにはいられなかった。
やがて源蔵は一本の太刀「八十枉津日太刀」を打ち上げた　しかしながら、力を使い果たした彼は、後日病の床へとついてしまう。
「あの男のせいよ！」という響に父は言う。
「どうしても納得がいかないと言うのなら、彼と刀を探しなさい。私が見たもの…感じたことがお前にもわかるはず…」そう言い残すと源蔵は息を引き取った
父の最期の言葉に迷う響だが、やがて意を決し家を後にした。天野が「男前」の手入れを源蔵に依頼しに来たのはそれから3日後の事であった。



年齢●17歳
性別●女
流派（格闘スタイル）●無双真伝流→居合抜き
キャラクターボイス●氷上恭子

【開発より】響は三人で制作していたのですが、まず袴を袴っぽく描かないで、スカートっぽくしてもらいました（笑）。あと、刀を収めるアクションと演出にこだわってもらってます。勝利演出は演技をさせてますがどうでしょう。（PINKEY）

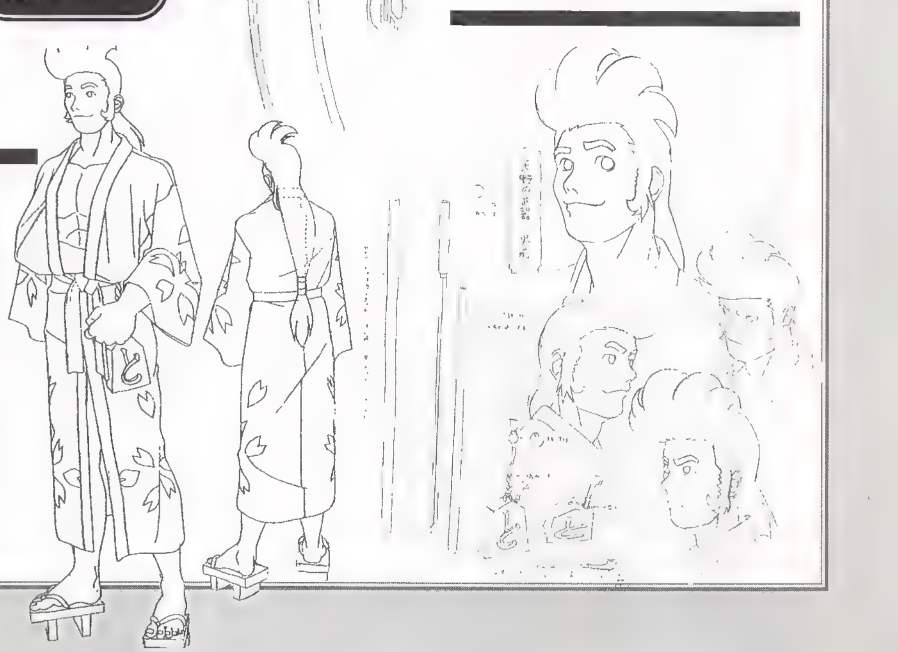
【開発より】今回の月華で一番変更になった点は素手で闘えなくなった事なんですが、前作の天野の素手勝利演出（まぼろしの）こそ、実は最も天野を表現しているものなんです！今回、技の天野で勝つとそれが見られます。ぜひ、技でプレイを。

天野漂

Amano Hyou

年齢●29歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●我流喧嘩矢倉
シンボルアイテム●桜・と金
キャラクターボイス●大塚明夫

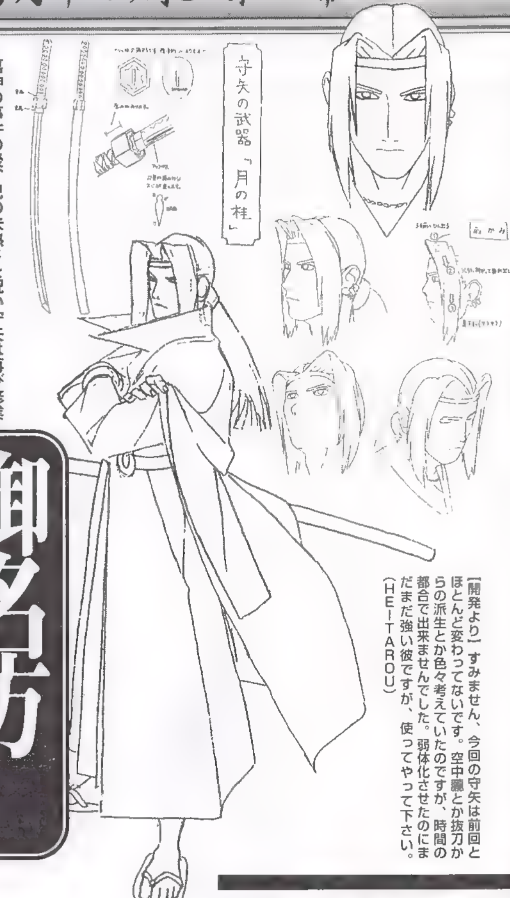
万年桜が満開に咲いたものの、空は相変わらず薄暗くどんよりとしてどこかパッとしない日々が続いていた。
そんな折、とある事情で愛刀「男前」を抜くことになってしまったが、思いのほか切れ味が落ちていることに驚くのであった。
そこで、天野は「男前」を鍛えた旧友「高嶺源蔵」の元を訪ねる。しかし、そこに源蔵の姿は既に亡く、愛娘の「響」も消息を絶っていた。
不審に思った天野は源蔵の忘れ形見「響」を探し、ぶらりと旅に出る。



御名方守矢
Minakata Moriya

年齢●23歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●活殺逸刀流
シンボルアイテム●月光
キャラクターボイス●橋本潤

嘉神の事件の後、己の未熟さを呪い守矢は再び修業の旅に出ていた。
半年たったある日、守矢は遥か遠くに懐かしい気の流れを感じた。しかしそれは守矢が知るそれとはどこか違う、邪悪で巨大な物であった。
未だ退くことのない暗雲と、不意にわき起こる疑問の中、事実を確かめ、己の過去を清算するため再び「地獄門」を目指す守矢であった。

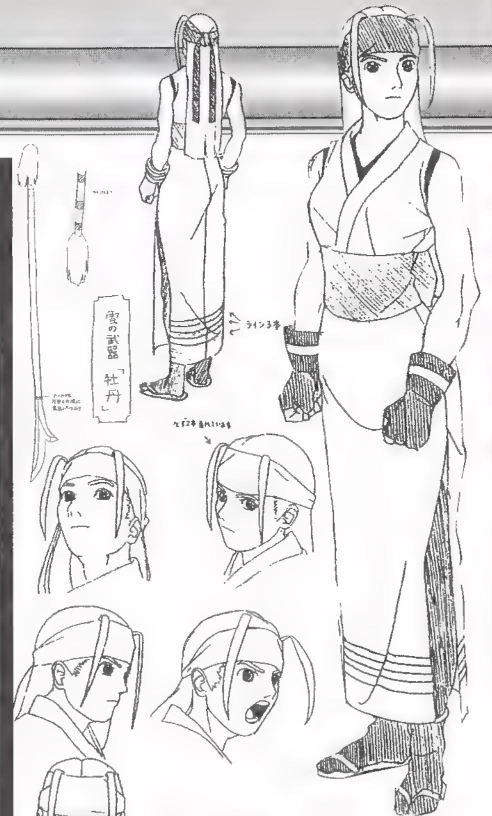


【開発より】すみません、今回の守矢は前回とほとんど変わってないです。空中朧とか抜刀からの派生とか色々考えていたのですが、時間の都合で出来ませんでした。弱体化させたのにまだまだ強い彼ですが、使ってやって下さい。（HE-TAROU）

雪
Yuki

年齢●19歳
性別●女
流派（格闘スタイル）●活心長槍術
シンボルアイテム●雪の結晶・首飾り
キャラクターボイス●西川葉月

嘉神の事件の後、楓と共に翁の指示の元、「地獄門」について調査をしていたが翁からその封印方法を聞かされる。
その内容は「封印の巫女」と呼ばれる女性と「四神」の力によって「封印の儀」を執り行うという物だった。
そして「封印の巫女」の手がかりを聞かされた時、雪の中に一つの疑問が生まれた
雪はその疑問を確かめるため、楓たちに黙って旅に出てしまう。
その時、彼女が拾われた時に付けていた「首飾り」は何かに共鳴するように光を放っていた。



【開発より】お子様プレイでもそこそこ闘えたのは前作まで。今回は、それなりにキャラ性能を考慮しないと勝ちを拾えないようになっていると思います（多分）。
　新超必「樹氷」は使い所を誤らなければ結構強いぞ。ヒットしたら連打だ!!（ゥFUTATSU）

玄武の翁
Genbu no Okina

年齢●129歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●真心流「一の太刀
シンボルアイテム●釣り竿「火焚」と魚籠
キャラクターボイス●中井重文

地獄門の封印は完全ではなかった。
そして、太古の昔より伝わりし「封印の儀」をおいて他に「地獄門」を閉ざす術はないという事実を突き止めた翁は楓・雪に「封印の巫女」を捜すよう命じるのであった。
しかし、「突然の雪の失踪」「常世からの使者」「守矢の噂」「懐かしくも邪悪な気」時が経つにつれ様々な要素が翁を戦場へと駆り立てる。そして、かつての闘将は、再び重い腰をあげるのであった

【開発より】えぇと、じいさんを使うならば、ゼヒとも挑発昇華をお試しあれ。それと、あとは玄武君を歩かせてもらえばそれでいいです。よくないですか。スミマセン。つーか、使えば楽しいじいさんなので使ってちょうだいマセマセ。（HORI－POOH）





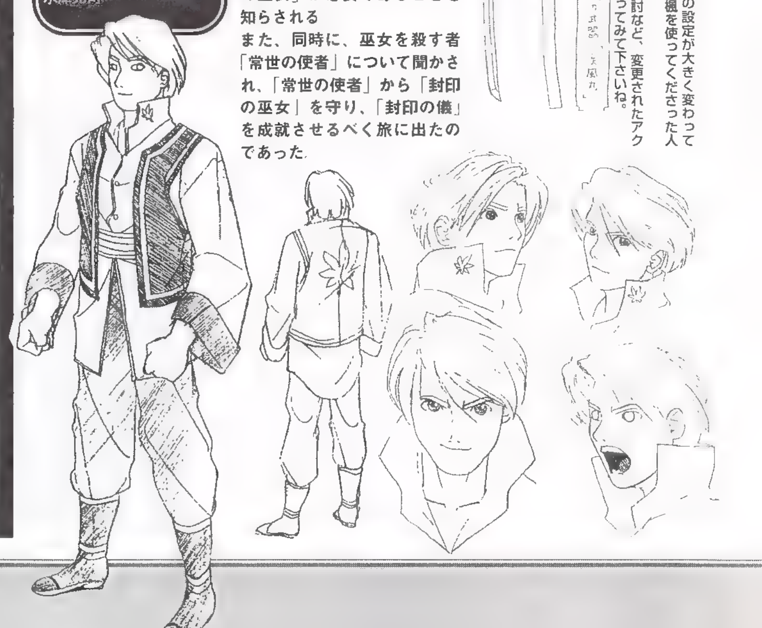
楓
Kaede

年齢●18歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●活心一刀流
シンボルアイテム●紅葉
キャラクターボイス●水津光司

嘉神の起こした事件から半年が経ち、楓は徐々に青龍としての自覚に目覚め始めていた。
そんな折「地獄門封印の鍵を発見」という一報を受け、雪と共に翁を訪ねた。
そこで楓たちは「地獄門」を封印するには、太古の昔行われたという「封印の儀」を行わなければならないこと、そして「封印の儀」には「封印の巫女」が必要であることを知らされる
また、同時に、巫女を殺す者「常世の使者」について聞かされ、「常世の使者」から「封印の巫女」を守り、「封印の儀」を成就させるべく旅に出たのであった。

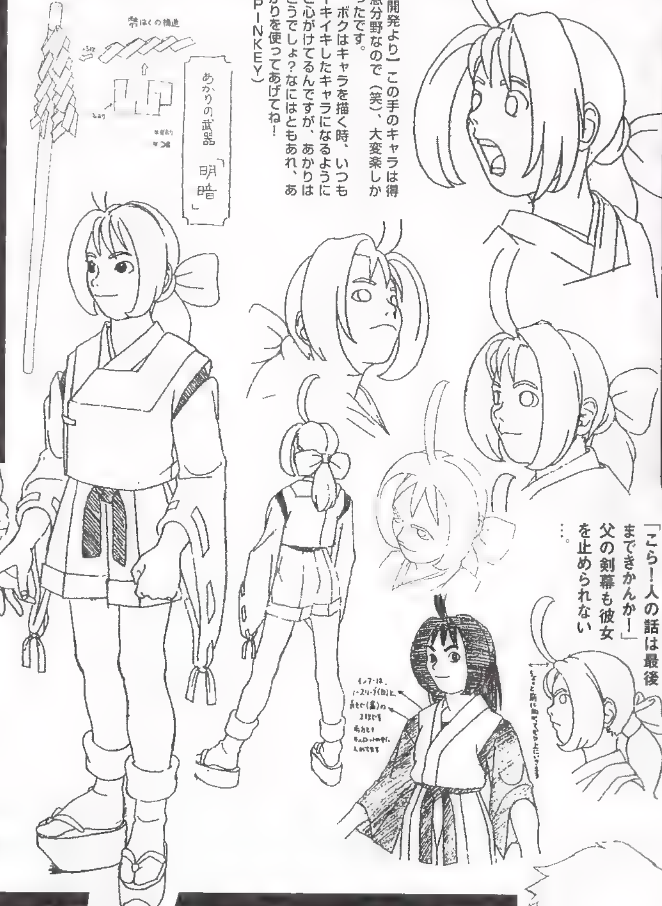


【開発より】今回、楓の設定が大きく変わってしまったので、前作、楓を使ってくださった人には申し訳ないです。
　追加アクションや颪討など、変更されたアクションがあるので、使ってみて下さいね。（GO―WADA）



一条あかり
Ichijoh Akari

年齢●14歳
性別●女
流派（格闘スタイル）●一条流陰陽術
シンボルアイテム●お札と幣帛（へいはく）
キャラクターボイス●麻績村まゆ子



【開発より】この手のキャラは得意分野なので（笑）、大変楽しかったです。ボクはキャラを描く時、いつもイキイキしたキャラになるようにと心がけてるんですが、あかりはどうでしょ？なにはともあれ、あかりを使ってあげてね！（PINKEY）

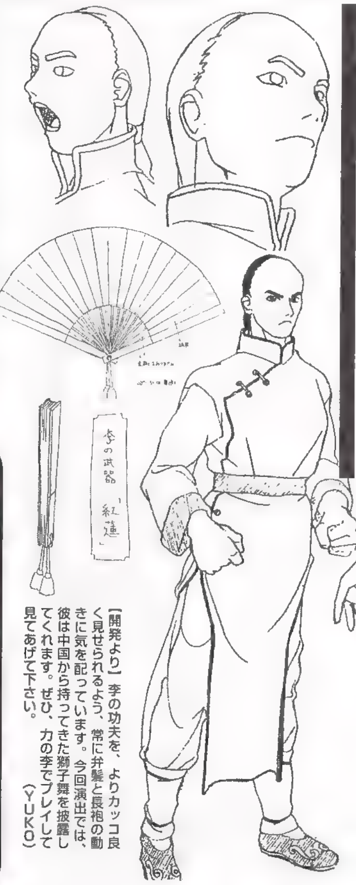
あかりの武器「明暗」

姉の「ひかり」が病で倒れた。おねいちゃん大好きのあかりは、心配でオロオロするばかり。そんな時父に呼ばれた。渋い顔の父の前に、ちょこんと座る。
「あかり、よう聞くんや。地獄門がな…」
「ぬぁに～！まぁた地獄門のせいかいな。ウチが成敗したるっ！『リベンジ』やぁ～!!」
あかりは、姉の病気を地獄門のせいと勝手に決めつけて、部屋を飛び出した。
「こら！人の話は最後までできかんか！」
父の剣幕も彼女を止められない…。

李烈火
Ri Rekka

年齢●21歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●飛影拳
シンボルアイテム●炎・免許皆伝の扇子
キャラクターボイス●橋本潤

李は自分の功夫の足りなさを不甲斐なく思い、未だ日本に留まっていた。
とある寺に身を寄せ、修業の傍ら農業などに勤しんで生計を立てており、徐々に「本当の強さ」の本質を感じ始めていた。
そして事件から半年経ったある晩、再び凶星が強く輝くのを目撃する。
居ても立ってもいられなくなった李は、修業も半ばにその凶星を追いかけるのだった。



李の武器「紅蓮」

【開発より】李の功夫を、よりカッコ良く見せられるよう、常に弁髪と長袍の動きに気を配っています。今回演出では、彼は中国から持ってきた獅子舞を披露してくれます。ぜひ、力の李でプレイして見てあげて下さい。（YUKO）

神崎十三
Kanzaki Juzo

年齢●27歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●我流
シンボルアイテム●金棒と団子
キャラクターボイス●タイソン大屋

【開発より】十三にはトマト味とカレー味と抹茶味と梅味とわさび味とソーダ味があります。カステラにもプレーンとプリン味とチョコレート味がありますす。将来の夢は女子高生になることです。梅味がとにかくオススメです。絵的に痛いので！（PINOKO）



十三の武器「金剛羅漢」

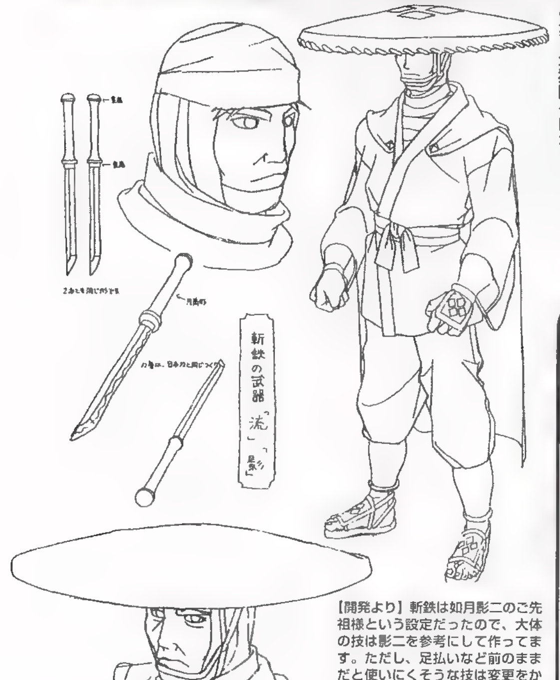
十三はあかりの姉「ひかり」が病に倒れてから毎日のように「ひかり」の元へと見舞いにやってきていた。その日もいつものように「ひかり」の元へとやってきたが、なにやら様子がおかしい…

「どないしたんや、ひかりちゃん。なんかあったんか？」
「私の風邪を『地獄門のせいやっ』て…あかりがまた飛び出したんやって…」
「なんやて？はあ～なんでいっつもこうなるんや…」
「十三さん…」
憂いを帯びる瞳に、十三は一瞬ドキッとした。これは憧れのひかりちゃんにいいところを見せるいい機会…あかり風に言えば『ちゃんす』である。
「おう！ひかりちゃん！ワシにド～ンとまかせとけッ!!!!」
十三は怒涛の勢いで部屋を飛び出していった。
「十三さん…そっち、逆やけど…」

斬鉄
Zantetsu

年齢●53歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●忍術
シンボルアイテム●笠とマント
キャラクターボイス●大友龍三郎

斬鉄は愛すべき孫にできる限りの技を伝授し、二度と帰らぬであろう里を後にした。残された時間はわずか。長きにわたる闘いの代償…この身が朽ちるまでの時間である。最後の華を咲かせるべく彼は再び強者の集う地獄門へ向かう…。



斬鉄の武器「流」「影」

【開発より】斬鉄は如月影二のご先祖様という設定だったので、大体の技は影二を参考にして作ってます。ただし、足払いなど前のままだと使いにくそうな技は変更をかけました。ちなみに影法師は使い回しですが、格好良いので使って下さい。（SASA）



【開発より】設定では名前しかなく知る人ぞ知るような、そんな彼女も色々あって今回の登場となりました。示源と共に闘いの旅に出る際には、元気な姿を見せてくれるハズですので、皆さんどうぞよろしく。（TERARIN）

直衛虎徹 Naoe Kotetsu

復讐に狂った鬼は、地獄門の衰えと、養女「虎徹」との再会により正気を取り戻す。己を見失った事を恥じ、示源は山奥に篭った　口やかましく成長した虎徹を横目に、修業の日々を送る示源。だが、その平穏な時間も長くは続かなかった。

完全に閉じきっていない地獄門の邪な力を感じ取った彼は、夜も明け切らぬうちに出立する。

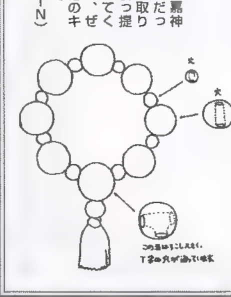
その後をこっそりつける影…。

直衛示源 Naoe Shigen

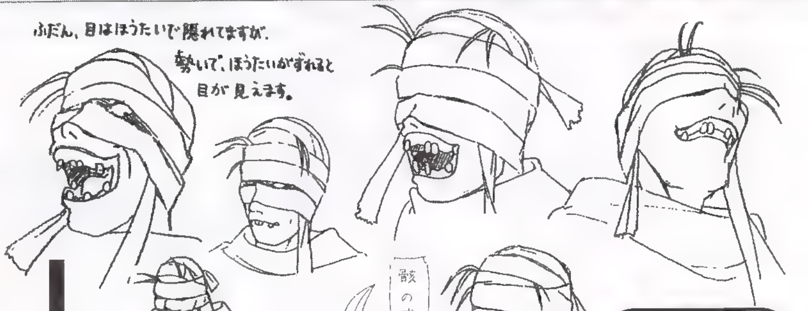
年齢●37歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●壊腕・白虎の爪
シンボルアイテム●白虎の数珠
キャラクターボイス●伊藤えん魔

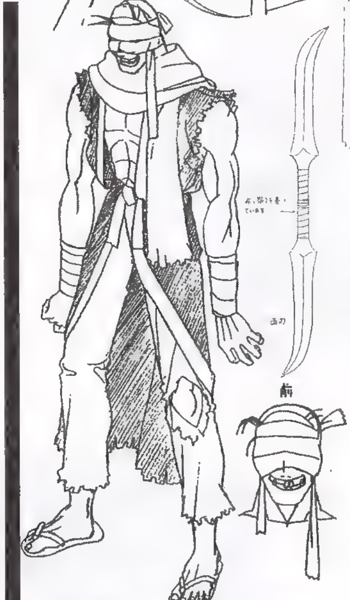
【開発より】前作の最後で嘉神と闘い生死もわからぬままだった彼も、第二幕では正気を取り戻し、正式な白虎の技を引っ提げて登場です。前回使用してくれた人もそうじゃない人も、ぜひこの直衛示源を使って他のキャラ共を蹴散らして下さい。（TERARIN）





示源の武器「白虎の数珠」





骸の武器「禿鷲」

【開発より】骸ユーザー様こんにちは。そうでない方もこんにちは。ガイ●チさ加減がアップしたと褒めてもらえるように頑張ってみました。「技」の勝利ポーズを見て「笑いすぎ」とツッこんでいただければ感謝の極み。（HORI－POOH）



骸 Mukuro

年齢●??歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●不明
キャラクターボイス●モンスター前塚

頭を包帯に包んだ謎の人斬り。その朽ちた体は死臭を放ち、まるで死者のそれのようである。が、その闘いぶりは常人を遥かに超え、体力的な衰えを微塵も感じさせない物であった。そしてその男の手の中には「凶刀・禿鷲」が握られていた。

嘉神慎之介 Kagami Shinnosuke

年齢●31歳
性別●男
流派（格闘スタイル）●焦刀・朱雀の炎
シンボルアイテム●宝刀「瑞鳳」
キャラクターボイス●粟根まこと

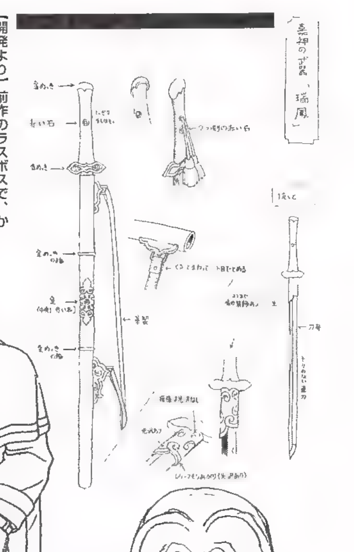
【開発より】前作のラスボスで、かつ人気キャラでもあるということで色々大変でしたが、みんなのおかげでなんとか完成しました。個人的には4Pカラーがおすすめなんですけど、どうでしょうか。（TAKA）

青龍の力に目覚めた楓に敗れ、地獄門に身を投げた嘉神。

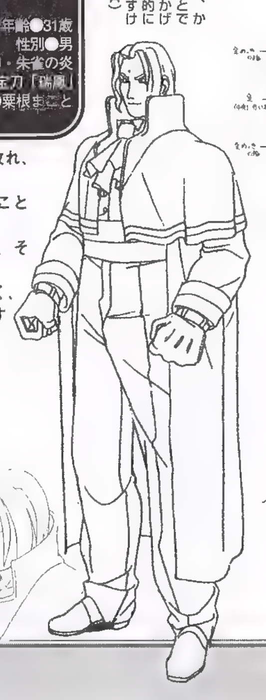
しかし、運命は彼に死ぬことを許さなかった。

地獄門を開くも閉じるも、その心次第…。

人の行く末を見据えるべく、朱雀の守護神は再び飛翔する…。



嘉神の武器「瑞鳳」







リポート22

リポーター：ビーマニきりと

HYPER コナミ元気ロケ通信

超大目玉（？）企画!!今月からAM3研の開発者のナマの声をお届けするコラムがスタート!!これからはココを読めばコナミゲームの開発の裏が見える！？（…かもしれない）これからよろしくね。

チルコポルト明石店オープン

今月はまた新店のオープンのお知らせからだ。兵庫県の明石市（明石焼きで有名な明石だよ。ちなみに明石では卵焼きというらしい。それと東経135度の日本標準時子午線でも有名だね）に、チルコポルト明石店がオープン！場所は国道2号線沿いでJR大久保駅のすぐ近くだ。「とくとっく世界館」という大型ショッピングセンターの中にあるんだ。書籍とレンタルビデオの「イチ・ニイ・イチ」や「和光電気」などと同じ建物の中にあるから、とっても便利で楽しいんだ。

そして、コナミの最先端の開発部門、AM機器事業本部が近くにある。それは何を意味するかって？賢明な読者諸君はもう判っているね。コナミの新製品のロケテストやプロトタイプの実験がたくさん行われるに違いないってことさ。その辺の事情は明らかにされていないから断言はできないんだけど、チルコポルト明石店に行けばすごいゲームに出会えることがあるかもしれない。

ゲームファンは必見のお店、ここだけの話、コナミ社員もよく遊びに来るらしいぞ。絶対一度は来てね。



300坪のお店の中は、最新マシンでいっぱい、ビデオゲームは70台以上、体感マシンも豊富。プライズマシンや、メダルマシンも充実している。

住所　〒674－0066
兵庫県明石市大久保町福田205
営業時間　10:00～24:00（年中無休）
TEL　078－936－2040
FAX　078－938－0125

新宿DDR大会

11月7日にチルコポルト新宿店で行われた「第2回ダンスダンスレボリューションベストダンサー決定戦」をレポートします。

始まる前から凄い熱気につつまれたチルコポルト新宿店。今回は女性の参加者も多く、華やかな雰囲気の中、大会はスタートしました。

1回戦の課題曲は「BUTTERFLY」（HARD）。この曲は人気があり、誰もがやり込んでいて、ハイレベルな大会になりました。ここで目立っていたのが「Mr.バタフライ」さん。スマイルdkのCDを筐体の上にあがめるように飾り、華麗なダンススタイルで、めでたく2回戦進出。残念だったのが、女性プレイヤーの「KIKI」さん。惜しくも敗退で、悔しくて泣いていたのが印象的でした。



2回戦トップはまたもや女性プレイヤー「びーとまま」さん。スコアは15,876,400点！このスコアは群を抜いていました。いやはや、ホントに女性プレイヤー多くて強いッス!!…結局2回戦を勝ち抜けたのは、女性3名男性1名だ。

2回戦でトップスコアを出したのが、何と女性プレイヤーの「RUMI」さん。スコアは2423万8198点、もちろんSランク。女性プレイヤー強し！しかも美しい。

2回戦に進んだ8名のプレイヤーの課題曲は「LITTLEBITCH」（HARD）。ここからポンポンを持った応援団（チアリーダー）も現れた!!　準決勝の課題曲は「LET'S GET DOWN」（アナザー）。応援団のリードでギャラリーも踊りまくる！準決勝を制したのは、これまた女性プレイヤー「RUMI」さん。スコア445万点。2位は「やすこ」さん、スコア233万9500点。

決勝戦は、なんと女同士の対決に!!決勝戦の課題曲は「PARANOIA」（アナザー）。

結果は……、1回戦から高得点をたたき出していた「RUMI」さん、スコア436万8400点。残念ながら負けた「やすこ」さんも、力を出しきった様子でその後、両プレイヤーに大きな拍手が沸きおこり、2人は健闘をたたえ合い握手を交わしていました。こうして大会は幕を降ろしたんだけど、今回もプレイヤーとギャラリーに一体感があって最高の大会でした。

梅田店で年末緊急イベント

チルコポルト梅田店の出たがり店長からお知らせです。

「チルコポルト梅田店の高口です。相変わらず寂しい生活をしています。さて、12月にとってもイカスときめきメモリアル非売グッズが当たるビンゴ大会を開催します。前回行った抽選会をよりグレードアップした企画です（ちなみに前回の抽選会では、声優さんサイン入りグッズをプレゼントさせていただきました）。

そのビンゴ大会の開催日ですが、12月12、13日そして23日、27日の2回を予定しております。皆さんへ梅田店からのクリスマスプレゼント企画と考えていただけたら私は本望です。

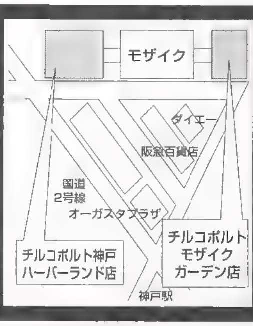
今後も梅田店は、ときめきメモリアル関連のイベントを随時行っていきますので、梅田店をチェックだチェック！」

高口店長でした～。私生活が寂しい分、イベントには思いっきり熱が入っているようなので、是非お店に行ってみよう！

●イラストコーナーへの投稿募集●

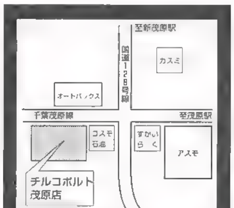
「元ロケ」通信では、皆さんのイラストを募集しています。良い作品は誌上で紹介していきますので、ガンガン投稿してね（ハガキでお願いします）。
テーマ　コナミやチルコポルトに関係する題材なら何でもOK。
〈あて先〉　〒163－0448
東京都新宿区西新宿2－1－1
コナミ株式会社AO事業部
ゲーメストN係

元気ロケ全店MAP

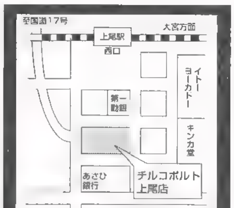


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内　TEL078-360-0744
営業時間10:00～23:00（年中無休）

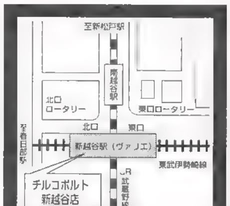
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地館内　TEL078-360-2477
営業時間11:00～22:00（年中無休）



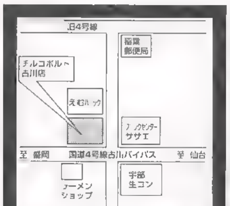
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00～23：00（年中無休）



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33.（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）

12月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
12/6　ダンスダンスレボリューション大会
12/13　ポップンポップ大会
12/20　ダンスダンスレボリューション大会
12/23　ビートマニア3rdMIX大会
12/24～25 ハーバー恒例！今年最後の大イベント!!クリスマス大抽選大会！

【チルコポルト茶屋町店】
12/6　さくら頑張る！リュウがブーZERO3大会
12/13　HEY！HEY！平八　鉄拳3大会
12/20　落ちろ！火蜻蛉（かとんぼ）月華の剣士2大会
12/27　帝王とかりんがフュージョン？タッグマッチZERO3大会
12月中　まだまだいくよ♪　プリクラ選手権（Ver.7）
＊12/23～25の3日間クリスマス企画アリ

【チルコポルト草津店】
12/6　ストリートファイターZERO3戦え少年大会（小学生限定）（12：00～）
12/6　ストラックアウトビンゴ大会（17：00～）
12/13　ソウルキャリバー大会（17：00～）
12/23　ダンスダンスレボリューション大会（18：00～）
12/24　ポップンミュージック大会（18：00～）

【チルコポルト上尾店】
12/6　華麗なステップを踏め!!　ダンスダンスレボリューション大会
12/6～25　クリスマス特別キャンペーン！（詳しくは店頭で）
12/12　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～大会
12/19　恒例!!　'98冬のフリープレイ祭　お待たせしました!!毎回大好評のスーパーイベントの時期です！今回ももちろん､コスプレ大歓迎で特別優待制度あり｡そのほかにも企画もりだくさんで､いろいろやっちゃいます｡
12/27　ビートマニア3rdMIX'98ファイナルライブ！
12/31　大晦日だ！いろいろヤルぞ！来なきゃ絶対損する！営業時間も延長だ！カラオケも大サービス実施！
＊ビートマニアDJレベル段位認定選手権開催中！最高位のグランドマスターは賞品も一級品だが、クリア課題はもっと一級品!!クリアできるスーパーDJ求む!!（マジでとてつもない課題らしい）

【チルコポルト和歌山店】
12/13　第3回ビートマニア3rdMIX大会（15：00～）
12/20　第2回ストリートファイターZERO3大会　エドモンドは君だ！（17：00～）
12/23　第3回D.D.R.仮面舞踏会くりすますver.　サンタがチルコで踊ってた！（17：00～）
12/24　今夜はイヴ☆ポップンミュージック大会（15：00～）
12/27　なつかしのブーヤン大会！店長に挑戦！　かかってきなさい！（15：00～）
12/31　年忘れストラックアウト大会　今年のウサは今年のうちに！（23:30～）
＊12/23～12/25の3日間　ドリンクサービス（詳しくは店頭で）

【チルコポルトモザイクガーデン店】
12/23～31　ポケモン専用景品Easy設定（冬休み期間中）
12/24　2人の愛を見せつけろ！常識破りの占い大会
＊シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント
＊毎週金曜日　祝オープン3周年。感謝感謝の景品バカ取れ宣言

【チルコポルト茂原店】
12/5～6　大好評！第102回メダルコーナーファン感謝デー
12/13　ビューティフルサンデー！ポップンミュージック大会
12/23～25 今宵、てらもっちが貴女にに贈る…
12/31　菊高弘だよ!?ドラえもん祭り！

【チルコポルト明石店】
12/6　初心者もビートしよう！ビートマニア3rdMIX大会
12/13　初心者も踊ろう！D.D.R.大会
12/20　17：30です。キカイオー大会（19：00）

新企画!!　開発者コラム

【AM3研通信】

■第1回■ DDR・DE・TANGOな野望（その1）

元ロケ通信読者の皆さんこんにちは！今回から始まるこのコーナーを担当するコナミAM3研所属のメタルスナイパーっていいます。このコーナーでは我がAM3研でゲームが作られていく様子などを紹介していこうと思います。

まず第1回目はこの半年余りを関わったDDRの自分の担当作業のモーションのことに触れたいと思います。

DDRはダンスゲーム、となるとその肝となるのが画面に登場するダンサーたち。皆さん彼らの踊りもちゃんと堪能して頂けてます？（あまり目立っちゃいませんが……）で、モーションといえば、モーションキャプチャーですよね。当然DDRにもフルにキャプチャー技術を駆使してます。企画の段階では「今回はゲーム性に絡んでないし、手作業でいっとこか？」なんて意見もあったんです。だがしかし、使ってます、プロダンサー。それも結構スゴイ実力のアクターさんに踊ってもらってます（わけあって名はあかせませんけどね……）。

ところでなぜ「手作業で作ろう」って意見が出るかというと、キャプチャーはアクターの手配から撮影、データの整理や調整など、手作業で作るよりも時間がかかることも多いからです。

以前、ファ○○ィ○○武○なる格ゲーを作っておったので、はっきり言ってキャプチャー技術ではコナミナンバー1です。自負していいます、慣れてます。でも手作業でより時間かかっちゃうんですよね。しかし、「ダンスならではの自然な動きはキャプチャーじゃないと！」とボクがこだわり、キャプチャーにするのはプラスαがあるからです。

眼前で本物のダンサーを目のあたりにするのは（武○のときもそうでしたが）スゴイですよ。動きのキレの差ですか？スゴイです。「あんな風に踊りたい！」って感動します。

やっぱりこういった直で見た感動が、モーション作業の糧、励みとなるだけじゃなく、DDRにチョッピリお砂糖隠し味って感じの、誰もが納得の面白さ加味してくれるんだと思います。（つづく）

【チルコポルト高松店】
12/6　サイキックフォース2012ペアマッチ2nd（17:30～）
12/12　ライデンファイターズJET<カミカゼアタック大会>（17：00～）
12/13　KOF'98 3men BATTLE<BEST TEAM決勝戦>（17：00～）
12/19　バーチャロン大会（17：00～）
12/20　サイキックフォース2012<BEST OF98>（17：30～）
12/27　KOF'98<KING OF THE YEAR'98>（17：00～）
＊チルコポルト高松店が12/21で満1歳！アニバーサリーイベント多数開催

【チルコポルト古川店】
12/6　キングオブファイターズ'98大会
12/12　ビートマニア3rdMIX大会
12/13　ダンスダンスレボリューション大会
12/19　バーチャストライカー2大会
12/26　ビートマニア3rdMIX大会

【チルコポルト新越谷店】
12/6　ソウルキャリバー大会
12/13　ストリートファイターZERO3大会
12/20　サイキックフォース2012大会
12/22　D.D.R.大会
12/23　ビートマニア3rd大会
12/27　キングオブファイターズ'98大会

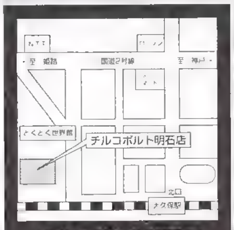
【チルコポルト新宿店】
12/6　バーチャストライカー2ウインターステージ第3節
12/13　ビートマニア3rdMIX　3rdMIXライブin新宿
12/20　誠一字に命を燃やせ!!　月華の剣士大会
12/23　D.D.R.第3回ベストダンサー決定戦
12/27　バーチャストライカー2ウインターステージ第4節

【チルコポルト梅田店】
12/12～13　第2回ビンゴ大会　レアモノをゲットしよう
12/23～24　クリスマスイベント　ビートマニア初心者大会
12/26～27　今年最後のビンゴ大会（詳細は店頭で）

アルバイト募集！

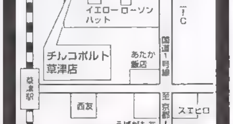
コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

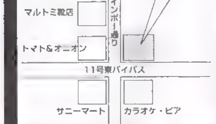


チルコポルト明石店
兵庫県明石市大久保町福田205
TEL.078-936-2040
営業時間10：00～24：00（年中無休）

ニューオープン!!



チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00～24：00（年中無休）



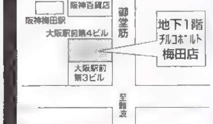
チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町1111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-868-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ボールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

一旦安定

各車、グリッドを通過。サードラップに入りました。
ということで、10月末日までの結果を報告しよう。

カプコンなんです!

第5回

チャレンジ～

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用キャラ	ISM
ELF	28	7021400	春麗	X
松田善行	15	6540600	豪鬼	X
J.A	11	6140600	ケン	X
天狗男息子	26	5865100	さくら	X
N.U	1	5741200	豪鬼	X
BCD	6	5462300	ロレント	Z
DLMA-ひろぽん	7	5444600	ケン	X
M&H	25	5362800	さくら	Z
ぽけもん(熊取)	5	5303400	さくら	X
ぽけもん(熊取)	24	5157400	さくら	X
BEE	22	5098600	ガイ	X
YMD土佐	19	4901600	ローズ	X
SCC-N.Y	14	4711600	ローズ	X
ゴンタ君	3	4693900	ロレント	Z
OKU	17	4687100	さくら	X
NO	27	4609100	ケン	X
のりぶー	21	4366200	ローズ	X
T.H	10	4301300	ロレント	Z
のりぶー	29	4290600	ローズ	X
ASH	18	4014900	ロレント	X
なるなる古田	12	3979100	サガット	X
D.Q	4	3953500	ロレント	Z
NAP	16	3675600	ローズ	Z
3年3組馬場武士	13	3650800	ダン	X
XYZ	20	3574400	かりん	Z
Q99	2	3449600	ガイ	Z
YTK	8	2887400	キャミィ	Z
LUFY	23	2697200	ミカ	X
ゼットマン	9	2496600	ロレント	Z

※店舗のNO.は参加店リストのと同じものです。

セカンドラップ集計…いぜん、ELF君トップ!

うーす。どやった、ZERO3大会のTV放映は?やっぱ、スゴイな、アメリカやてアメリカ。でもま、こちらは地域に根ざしたコーナーやからええか。

さて、10月で終了したセカンドラップ(まだ集計自体は継続中)やけど、う～む強い。ELF君の独壇場かいな。しかもいつのまにかマシーンも春麗になってるし。なんや逆にこっちから次のキャラをリクエストしたなるな、ホンマ。一気にまくってきた松田善行君やJ・A君があと少しというところで追いつけへんかったが、伸びがいい感じなんで次回が楽しみや。ちょっと伸び悩んでいる面子も見えるようやが、足りない分は勇気で補ってガンバッてや。わいが応援しとるさかいにな。

都道府県別でいうと、神奈川・奈良・福島そして北海道という形で並んで通過。ま、これは元々ロケーションが全国にきれいに散っているわけじゃないんで、単純におらが里振興感覚で地元を盛り上げてや。

恒例のキャラ比率は、以前ロレントが(29分の)6人と前回より増えていたりする。さくらより多いということは実は人気キャラなのか?ここにきて主人公のリュウがいなくなったてのは、ちと寂しいな。リュウ使いはちときばってや。あとリクエストとしては一度も顔を見せへん連中のスコアが見たいな。そこんとこヨロシク。

新企画はまだ準備中や。スマンけどもう少し待ってや。ほなな。

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎02478(2)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字萬ヶ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎0744(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟県新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

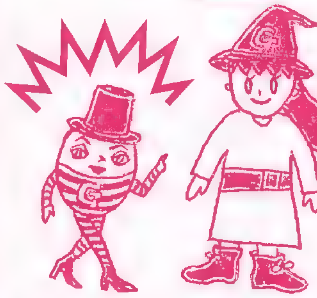
㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

サードラップに突入!(新企画は企画中)

ゲーメスト
アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



M「No.241超芸魂の『面白DJ百選』面白かったと思うの」
福「あんな輩がたくさんいたらいいのにな」
M「本気かアンタ！じゃあさ絵だけじゃなく写真も募集しちゃおうよ。ビーマニプレイ中の面白DJをさー」
福「それだ（カッ）。百人揃うまで続けますか」
M「正気かアンター!!百人つったら…何年かかるんだ!!」
（面白DJ百選係までねMio＆百人揃いますように福田）

ファースト・ウェポン

☆〝大統領〟直属の対宇宙人戦隊「スペースボンバー」。男はその、四号機のパイロットだった。

彼は宇宙人との激しい戦いの合間に、ひとつの疑問を感じ続けていた。

「スペースボンバー五号機とは、何なのか」

という…。

コードネームを「トツ」というその戦闘機は、明らかにほかの戦闘機とは異質な存在だった。まずパイロットが存在せず、コントロールルームから、レバーとボタンで遠隔操作される。ゆえに誰も内部を見たことがない。

仲間内では「謎の金属」と噂されているが、たしかにあの装甲は異質な光沢を放ち、おそらく増設されたであろう砲門とドリルアームだけが、ほかのスペースボンバーと同じ材質だと見てとれた。

しかしなぜ、この五号機だけ格納庫と整備工場が別なのか、さらにこの機体に関するデータが宇宙人兵器以上のトップ・シークレット扱いなのか、謎はつきない。

今もまた、五号機は彼の乗る四号機の前を飛んでいた。ロケット噴射の光はまったく見えない。空中に浮いている。これが本当に…。

そのとき彼の脳裏に、古い古い記憶らしき絵がひらめいた。

「原初の兵器…！」

この世界の伝説にある、最初の侵略戦争…そのとき世界を守ったのが、原初の兵器だった。パイロットに憧れて、少年は何度もその絵本を読み返したものだった。

「似ている…しかし…だとしたら!!」

「警告。戦闘空域に到達しました」

戦いが始まる。生き残らなければ考え続ける自由さえ、彼には許されなかった。しかし、広角射撃による援護を得意とする四号機は、五号機「トツ」の戦いぶりを否応なく見ることになる。

彼に再び頭痛が襲った。それはきっと五号機が原因だった。

五号機の基本戦法は、敵UFOの前面にぴったり接近して移動。敵はなぜか光弾が撃てなくなり、撃墜される。その瞬間、

「これがっ！ナゴヤ撃ちやあっ！」

そんな、言語を超えた思念が、毎回彼の頭に響くのであった。

ともあれ、五号機の活躍によって、戦闘はスペースボンバー隊の勝利に終わった。

彼は考え続ける…もしもあれが、太古の宇宙侵略者を撃滅した兵器だとしたら、俺たちの戦いは決して終わらない…そして、大統領は、すべての宇宙人を滅ぼそうとしている!?「原初の兵器」には、侵略者を引きつける力があった。ゆえに、太古の戦いは「トツ」の自爆と不可侵条約の締結で決着したのである。

「だとしたら…俺の本当の敵は…」

彼は果てしなく続く戦いの空を、飛び続けていた。

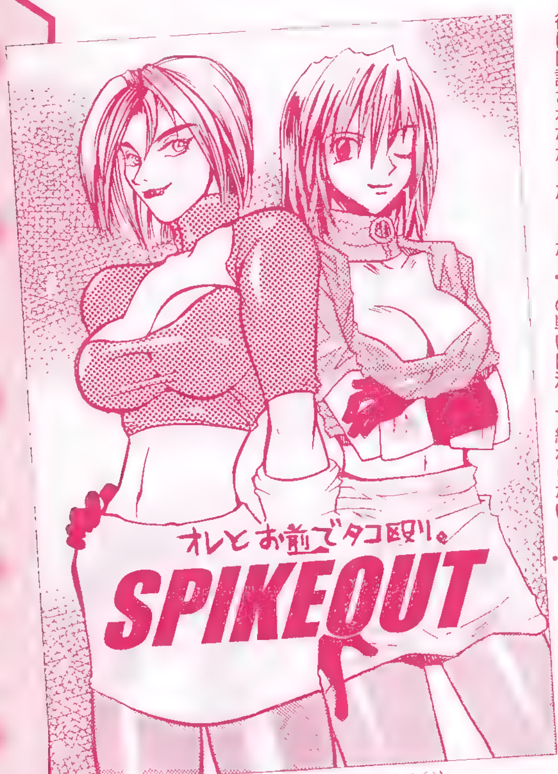
（ヒーロー島県　菅原敬君㋐）

福 広義でとれば、宇宙を商業利用しているとも取れる我らが娯楽〝ゲーム〟。地球侵略者との決戦地、またはブロック崩し現場、あるいは宇宙的ダンスフロアとして、開発者は虚無のスペースに様々なドラマを描いていく。

信じたい、宇宙の存在がアーケード業界に力を貸し続けてくれることを。

「これからもよろしく」

地球生命体一の落ちこぼれから大宇宙へ、スペボン1プレイを捧げたいと思う。



⬆（北海道　北海道スパイクアウト部さん①）
Mせくしーおねいさん使用で決まりでしょうなやっぱ。誰かイケてるコスプレして。

議論の夕べ

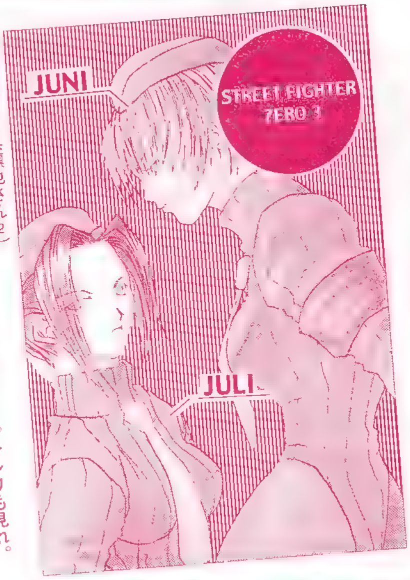
Ⓜ今回は、ゲーセンについての意見

☆先日、ちょいと用事があって隣町まで行ってきたのだが、その町にメストのハイスコア記事によく出ている店があったので、ちょっと寄ってみることにした。
　パチンコ屋の二階にあったその店は、正面から入ることができず、横の路地に入り、階段を上って入る。普通に歩いていたんじゃおそらく気づきもしないだろう。それくらい目立たない入り口だった。
　入ってみると、驚いた。中の約半分がビリヤード場になっている。おまけに狭い。…といっても、そこそこの広さはあるのだが(G・Model神保町店の二〜三倍くらい)。うちの地元のゲーセンは三つほどあるが、どれも広いのでそう感じた。メストに名前が載るくらいだから、さぞ大きな店だと思っていたのだが(最新ゲームはしっかり揃っていた)。
　しかし、その店にはあるが、地元のゲーセンにはないものがあった。コミュニケーションノートである。新着ゲームの感想やイラスト、ほかのプレイヤーへの呼びかけに、その答え、プレイヤーの成長ぶりまで…。そこには、大きなゲーセンにはないアットホームな感じというか、プレイヤー同士の連帯感というか、とにかくそういった「人情」がつまっていた。
　最近のゲーセンに必要なのは、このことじゃないだろうか。ゲーセンが明るくなったのは喜ばしいことだが、その代償として、人と人とのつながりがなくなってしまったのでは…。実際、俺は大きなゲーセンでは、友達に会ったことはあっても、友達を作ったり、店員さんと友達になったことはない。
　…俺が初めて行ったゲーセンは小さかった。コミュニケーションノートこそなかったが、行けばたいてい知り合いがいて、店員さんと仲良く話をしており、俺はその隣でゲームを始めるというゲーセンだった。そのゲーセンはもうない。開店から一年半ほどで姿を消してしまったが、俺にとってはけっこう大事な場所だった。
　こういった店がめずらしくなる一方では、ゲーマーの質が落ちるのも無理はない…そう思った夏の終わりだった。
(神奈川県　齋藤秀和君㋑)

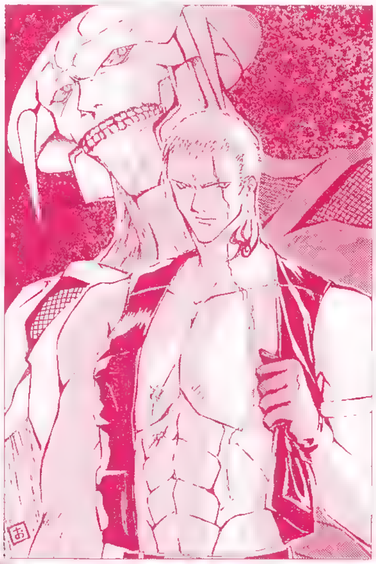
Ⓜこのパチンコ屋の二階のゲーセン、実は私もたまに行ってるんだけど、ノートに一筆でも書くと、かならずコメントがあってうれしい思いをしている。店員さんも感じがいいし、人の温かみのあるゲーセンだと思う。
　単にゲームをしに行くだけでない、人との出会いのある店がいいよね。また次も行きたくなるし。ゲームも遊びだから、一人でよりもみんなで楽しく遊びたいもの。不況だからこそ、人の心のよりどころとなるお店作りを、全国の店長さんにお願いしたいです。

☆近年、ゲームセンター・アミューズメントスペースの店員の態度が悪化している。無愛想だったり、客に対してなれなれしい口をきいたりするのはざらで、果ては、客を差別したり(外見だけで人を判断する、正当な理由もなく特定の者をにらみつけるなど)、自店内で起こったことを外で蒸し返したりする。読者の中にも、店員の態度ひとつで不愉快な思いをした人も多いのではないだろうか。
　客はみな、お金を払ってゲームをプレイしている。客を差別するなどもってのほかである。客をわけへだてなく平等に扱う店が、一番理想的なのだが…。
(熊本県　NVGO-EGNever君⑤)

Ⓜ店員って、その店の常連でもあったりして、変なナワバリ意識みたいなものを持ってる人もいるからね。ゲーセンに限らず、サービス業は客を大切にするべきだと思うんだけど…どう?



➡(福岡県　県凜也さん②)
Ⓜムネサイズなども公表され、わりと人気なコンビ。オシリも見れ。

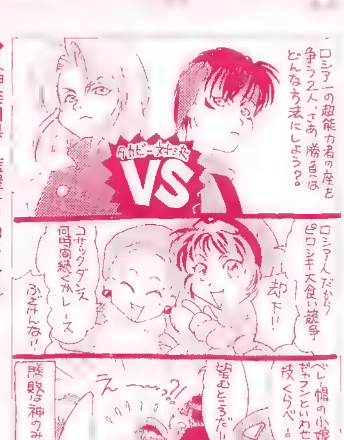


➡(京都府　大山高嶺さん③)
Ⓜ吉光を追って、キャリバー界にまで行ってやしないか…あ、武器ないから入れないか。



➡(富山県　都氏さとみさん④)
Ⓜ今回のバイス子さん、挙動も言動もあやしくてヨイ。

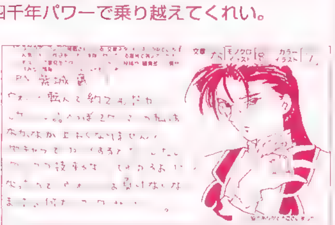
ザ・ドリームマッチ



➡(神奈川県　藍屋キリコさん⑤)
Ⓜ勝者には、キャミイをギャフフムと言わせた、チャンピオンザンギエフへの挑戦権を与えるッ!!

大募集告知
中国人(チャイニーズ)島(アイランド)熱烈開催!

Ⓜつーわけで、全国一千万チャイニーズマニアのみなさんにうれしいお知らせ!!
みんなが愛してやまない中国人ゲームキャラ(アーケード)を、文章だのイラストだのマンガだのにして送ってほしいんである。締め切りは12月20日必着。年末で忙しいかもしれんが、愛の四千年パワーで乗り越えてくれい。



➡中国が誇る、ステキな大社長。⑥

最近のゲーム音楽について

☆今のゲームミュージックは基板の音源の質も良くなり、一つの音楽として十分誇れるものが多くなりました。しかし、良い曲＝良いゲームミュージックとなるのでしょうか。ゲームミュージックはあくまでゲームのための音楽であり、それ以上でもそれ以下でもないと思うのです。

つまり、曲自体良くてもゲームとかみ合っていなければ、それはゲームミュージックとしては不出来で、なにもゲーム音楽でなくてもいいわけです（極端な話、格闘ゲームにショパンの曲が流れるようなものです）。

ゲームミュージックはゲームをプレイする（もしくはした）人になにか影響を与えてこそ、と思います。テンションを上げたり、感動させたり、悲しませたり重要な演出の一つです。人によって価値観は異なるので単なる好みの問題なのでしょうが、

最近曲を聴いてもゲームの場面が浮かばないものが目立ってきた感じがします。ゲームの作り手には、個性ももちろん大事ですが、ゲームの音楽ということも大事にして曲を作っていただきたいと思います。

（千葉県　S.N.O君㋓）

☆私が生活する中で本当に音楽がほしい時は、あたりまえだけど、ゲームをやっている間。贅沢な願いでありますが、過去に比べると豊かになったBGM製作環境で「このゲームは音がないならやりたくない」と思わせるゲーム音楽をよろしくお願いします。

☆小学生のころ、はじめてゲーセンに入った時高校生くらいのニーチャンを見てビビって逃げた。

この間、ゲーセンに入ってきた小学生くらいの子供と目が合ったら、そいつ走って逃げやがった。世の中ってそんなもんでしょうか。

（秋田県　シワ袋権太郎君㋔）

福 その子はタイムトンネルをくぐってきた幼き日のシワ袋君なのかもしれない。

☆「スパイクアウト」入荷してるんですけど、ひとりがプレイしている間、まわりの人は（ほかの通信筐体が空いているにもかかわらず）彼の撤退を待って、彼が使ったものでない筐体でプレイを始める。

そんな状態がなぜか一人ずつえんえんと続くという光景が離れたところで「スペースボンバー」をやっていた自分には異様に映った。

（新潟県　鉛筆小僧君㋕）

福 協力しよう！というのは簡単だが、参戦のタイミングは非常に探りにくいと思う。特に上級者がやっていると躊躇してしまう人も多いのでは。

☆レイディアントシルバーガンをやってビートマニアをやったら、その夜、鍵盤を避けて進む夢を見た（実話）。

（広島県　吐血将軍君㋖）

福 くっつけてシルバニア。遊べそうな気がするのはなぜ。

☆キカイオーやってます。イエール目当てでラファーガ使用。それはともかくスチールダッシュが某ゲームのクイックダッシュに見えてしまうサイキッカーな僕。ガードするときついレバーもぐるぐるやっちゃいます。もう駄目だ。

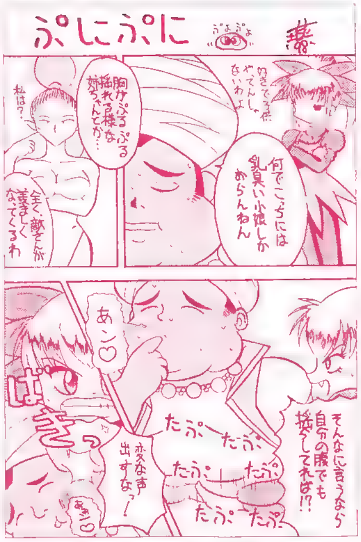
（石川県　広報課長　橘碧いずみ君㋗）

福 アーマー0％、体力1ミリの時、ラスボスのゴッドフェニッ○スが！「バリアガードできたらいいな」望みは基板のプログラムを変えず、機体は荒野でブチ爆ぜる。

☆そんなんアリカは、アリカの広告ページだったんですね。最近やっと気づきました。

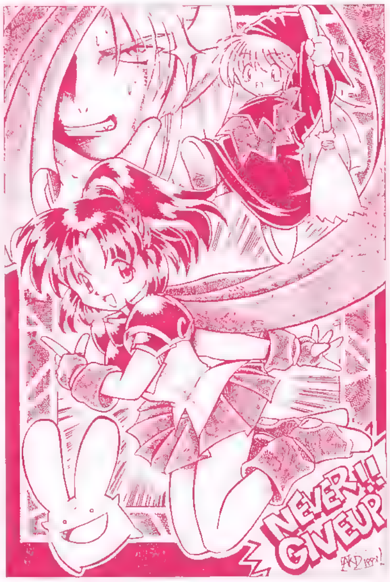
（北海道　ガーイ君㋘）

福 見事にゲーメスト大賞広告デザイン賞は設立されませんでしたな。裏メスト広告賞？



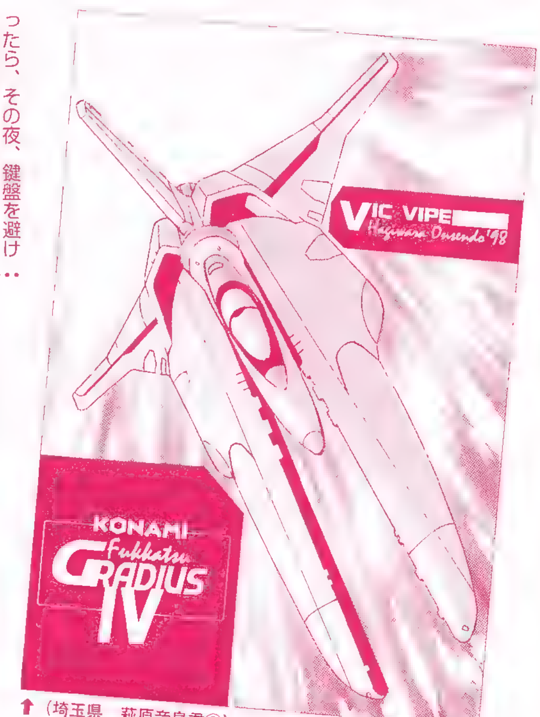
➡（神奈川県　行方燕ぷよ7）

☆あんまりデブー。やせるためDDRをやりにいくデブ！出発デブよ〜！



➡（大阪府　AKDぷよ⑧）

福「灼熱のファイヤーダンス」（ぷよ通のイメージソング）はイイ！



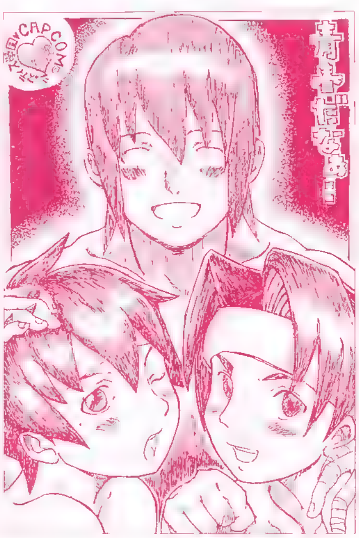
⬆（埼玉県　萩原音泉君⑨）

☆〝復活〟とはなんとなく生命を想起させる言葉だ　グラディウスはたしかに生きていた。



⬆（東京都　小林隆史君10）

☆機械＋魂＝不死身！



➡（福岡県　にせ関西人君11）

福「裸の王様」という童話はたしか、誰も裸王に「これがほんとのストリーキングじゃん」とツッコミいれられなかった話だよね。子供を除いて。その子はあとで極刑にでもなったと私は見ているが、それでもいおう！「…この3人はだかじゃないの？」

のんきな日常

♨たいへんだ!!私の母が、ゲーメストムックのサイキックフォース2012の表紙の、裸のパティを見て、エロ本と間違えて捨ててしまった!その中には、ゲーメストに今まで載っていた2012の記事に、自分なりの攻略法を書きこんでおいたものを、全部切り取ってはさんでいたのに。「あんなおふくろみたいになりたくない!!」
(神奈川県　若山幸子さん㊁)
M母ちゃん早とちりか。中身見なかったのか…。どうでもいいが、なんで母ちゃんは何でも捨てるかね。けっこう謎。

♨サイキックフォース2012…「ウォンってば、シヴさが増したわね」とか思いつつ、2012年には自分はいったい何歳になっているのか、ちょっと気になったので計算してみた。
…同い歳でした…ウォンと…(哀)21世紀はすぐそこだぁ。
(栃木県　悠里さん㊄)
M2012年に何歳かだって!?…(計算中)…○○より3歳年上だ…うう…。

♨No.235のジャンジャパンとジャンアメリカに対抗して、友人をキムチ好きというだけで、韓国代表ジャンコリアに決定。
(富山県　ジャンロシア君㊁)
Mヨーグルト好きというだけで、ジャンブルガリアというのはどうか。ノリがよくて陽気というだけで、ジャンジャマイカというのはどうか。ん。

♨先日、かわいいガラスの指輪を購入。ゲームをやるのにじゃまで外し、以来身につけず。別の日、かわいいビーズのブレスレットを購入。ゲームをやってる最中どーも気になって外し、以来身につけず。私のアクセサリーに対する認識なんてこんなもんかと思い、少し悲しくなった(けど、指輪は右手の指にはめれば、あんまりじゃまにならないけど気になる)。
(新潟県　しゅうさん㊂)
Mおしゃれとゲーム、どっちをとるか、特に女のコには悩めるモンダイ。私も、右手の中指に指輪をしているときがあるけど、もう慣れて気にならなくなったよ。気になる人はそのときだけ外せば?でもコンパネの上に置いてプレイすると、つい置き忘れるので注意ね。



➡(京都府　佐々岡ゆりのさん⑫)
Mこのアレンジ着物、カワイセクシーな感じでいいね。見えやしないかとハラハラするけど。



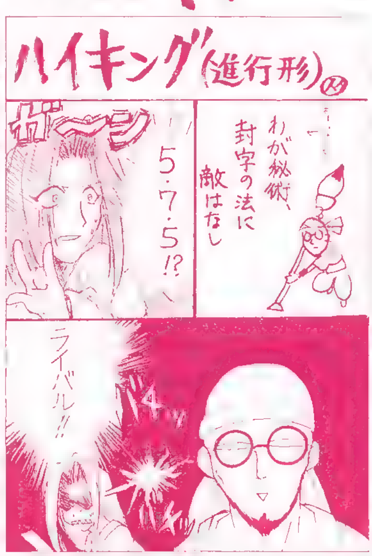
⬆(青森県　黒川春姫さん⑬)
Mエロスチョップ村女の子大会に数点送られてきた中の一点。脚フェチなら投げもかなり幸せ。

アスラ斬魔伝突発特集
お侍さんいらっしゃい

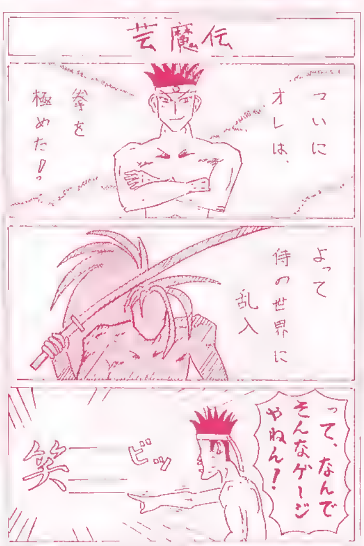
☆色のことを、わざと「いろ」と呼ぶ色使いの友人がいるのだが、そいつは自分で満足がいくような勝ち方をすると「どう、今の色づかい?良くない?」と言い、いまいちだと「どうも今日はいい色が出ない」などとのたまうのです。どうしましょう?
(岩手県　ハオ君㊄)
Mおおいに応援すべし。もし新しく連続技などできるようになったら「おっ今の、はやりの新色?」などと言ってやるがよい。バクチで出した大技が当たったときも「ラッキーカラー!」と言ってやるのも可とす。



➡(京都府　空処ぱるすさん⑭)
☆そこがどこでも、あなたといる世界が私の安息の地。



➡(福岡県　服部スイゾウさん15)
M筆文字の芸術点も判定された場合、書道家かなり有利か。



➡(千葉県　残丸郎君16)
M拳じゃなくて笑いを極めたんでショ。



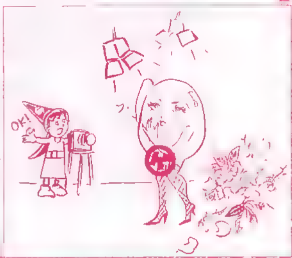
⬆（東京都　E21あかりさん⑰）
福終末時計の針はエロス村が進めさせてもらおう。魔界の子と人間のハーフがゴルディバスを倒しにいくという分岐か？

エロス村

ギャルアイトレカにエロスカードをリクエストの巻

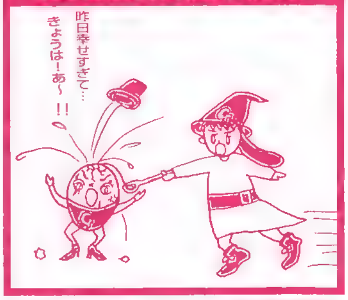
福村民は今号のアンケートハガキをだすように！

これが「官能むー」だっ。



暴力館

~The House of Full Violence~



私は今、「アームドポリスバトライダー」をやっている。なんといっても「バトルガレッガ」家庭用の影響なのか夏頃から真剣に始めた。3キャラも使う余裕もないのでプレイヤーセレクトを選んでいる。

1500万OVERALLを目指してPLAYしているのだが…。はっきり言ってまったくと言っていいほどつながらない。1日15回PLAYして2面で12回死んだと言えばわかりやすいと思う。

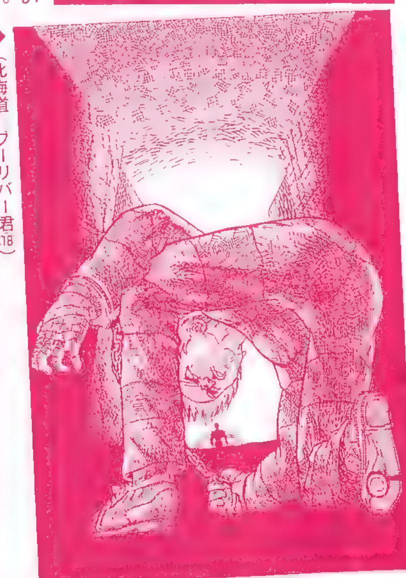
稼ぎパターンが難しいのか俺が下手なのかはわからないが、とにかくうまくいかない。さすがにここまでうまくいかなければ、我慢強い私でも雄叫びをあげたくなりますよ。

ちなみに一番つながったのでもZENOBIACITYのボスまで（960万↑240万くらい低い）しかいったことないんです、ALLCLEARなんて…（泣）。

ここまでつながらなくてもバトライダーをやり続けるのはなぜだと思いますか？回数こそ少ないもののつながった時すごく面白いからです。1000回2面で死んでもいいから1回でもALLのメドは立っていませんがこれからも地道にやっていくつもりです。

（福岡県　毛利知嗣君㊦）

福というわけで頑張っているスコアラーの世界を垣間みてもらったわけですがいかがでしょうか？勝利を求めたり、美学を追求したり、点数にこだわってみたり…遊び方は本当に個人の自由なのだ。



➡（北海道　フーリバー君⑱）
☆出口なんかない。だが、俺はあがいてやる。

最近ブラッディロア2（以下ブロア）がお気に入りです。獣化いいよねえ。というわけで私も獣化してみたくなりました。一体どんな動物になるのか予想してみましょう。まずブロアにおける獣化の傾向としては

1前作では人間時の見た目がそのままな感じでしたが、今回はそうでもないようです。美少年忍者がモグラになったりします。

2別に獣じゃなくても全然OKみたいです。スタンは某ガ〇バーでみかけたような気がします。ツノからビーム（？）撃ってました。

次に私自身の身体的精神的特徴をあげてみました。

〇身長180cm
〇体重60kg
〇ぱっと見マヌケっぽい
〇事実マヌケ
〇先日アメリカに行った

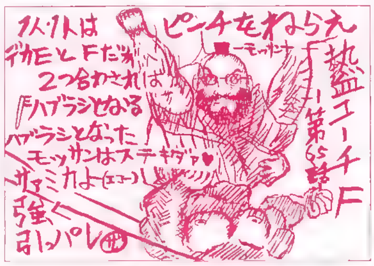
以上の点をふまえて、私が獣化するであろう動物に考えられるのは唯一つ

「クラゲ」

はい決めた。もう決めた。クラゲ超希望ー。できれば夏期限定。盆すぎの海で漂ってみてえー（戦えよ）。

（兵庫県　皐月村君㊧）

福「だるま浮き」ができればなれるかジェリフィッシュ。口腔動物ホルマリン漬け。

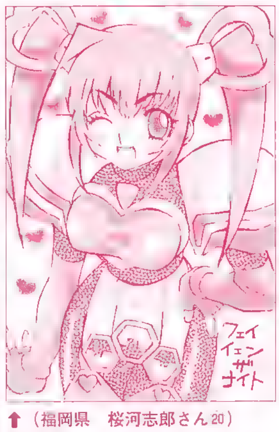


⬅（東京都　うおりあ君⑲）
福なんですかこれは？

擬人さんに連れられて行っちゃった

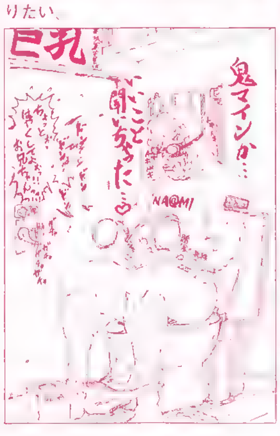
さてさてすっかりおなじみのバーチャロイド擬人化イラスト。が、タングラム、ブラッドス、サイファ、スペシネフ、グリス・ボック、ドルドレイ、アジムにトランスフォームは見たことがないぞお。

ブラッドスはブリッジしている男の上にえびぞりしてる野郎を搭載すればばっちりだ。友達に頼んでモデルになってもらうが吉。



⬆（福岡県　桜河志郎さん⑳）
福擬人化といえばロックマンか彼女。福岡県が福島県に変わるバグが多いアイランド…タングラムの仕業か！

⬇（北海道　肉絵師コバ軍曹君㉑）
福妹さんはまともであることを祈りたい。



お詫びと訂正

No.242のアイランドの作品に、ナンバー誤りおよび抜け、またキャプション誤りおよび抜けがありました。関係者の方々に深くお詫びし、訂正いたします。

〇p74・仲井六段さんの作品ナンバー抜け→正「2」
〇p75・リュウとガイのイラストキャプション抜け→ 正「東京都　はらよしかずさん33）☆闘い済んで日が暮れてって感じですか。」
〇p76・茅雨ヤカナさんの作品ナンバー誤「10」→ 正「13」
〇p77・山崎Rマリさんの作品ナンバー誤「34」→正「14」
〇p77・平田智也君の作品ナンバー誤「16」→正「ぬ」
〇p78・超芸魂タイトルイラストキャプション抜け→ 正「福岡県　たっちゅーちぶる君19」
〇p79・会田惣君の文章作品ナンバー抜け→「に」
※イラストは再録の物です。さらに「声をあげて～」とイラストキャプションがついていますがこれも間違いです。ごめんなさい。

超芸魂

人格破壊セミナーつ～か俺壊れた記念



→（東京都　山形白田君22）

幼少の頃、フロシキを背中にまとって
二階からダイブしたことがある。
中学時代、ザンギ使いになりたくて
レバー回して手ェ壊したこともある。
高校時代、浪人時代、
ゲーム何万使ったっけ。
どれだけ経済流通を助けたことか。
ふと思えば、小学生の頃だって
別の何かに必死だった気がする。
今では手からビームが出ないかなぁと、本気で
考えてみたりもする。
出ないけどね。
あぁ出ないとも。
ゲーセンでコインを握る手は、
今日も体質のせいで異様に汗ばんでいる。
昔も今も、これだけは変わらない。
ゲーセンはいい。
言葉にできないけど、とにかくいいんだ。
……ビームは出ないけど。

（千葉県　ちくわミサイル改めバロンちくわ君ⓒ）

M手から電撃を出す夢を見たことがある。しかも高校の授業で習ったと言って。炎が出せなくて友達に習っていた。テストに出ると焦って。いいんだ、それでいいんだよ。本当に練習したらヤバイけど。



→（大阪府　しのっちさん23）
Mメガネッ漢からあふれるのは、大いなるインテリジェンスのかほり。



→（大阪府　陸王さん24）
M北海道の広石厚也さんなんか「モーニング娘のように"ヘヴィ・D!"とするのは可か」とか言ってるし…。



→（東京都　しろくろさん25）
M「様」でも「ちゃん」でもダメだしなあ。困る。

ここのあおり文句募集中！
つっこみ三昧

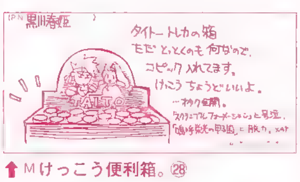
ストⅡコレクションのフェイロンの勝ちポーズが、デュアルショック対応でコントローラーが震えるって本当ですか？
（埼玉県　牛ちゃんFC君⑦）
Mいかにも！今後、KOF'98のチャン の、腹震わせ勝ちポーズなどでも震えるらしいぞ！乞うご期待（てやっぱウソ）。

Mioさんから見たぴぐさんは、次のうちどれ？
1．オラタンのタングラム
2．ガンバード2のヘイコブ
3．ZERO3のダン
（千葉県　PUGU君ⓣ）
Mどれ？って言われても…うーん。3つのうちのどれでもないなあ。イメージで言えば、インテリなピングーかな（ごめんなさい）。

福田さんって…
ふ…ファイティングスピリットと
く…クールな心（ハート）と
だ…だれにも左右されない確固たる信念を持つ、漢の中の漢とお聞きしましたが、実際のところはどうなのでしょうか？ぜひお聞かせくださいMioさん。
（広島県　木賃ふくよし君ⓔ）
Mうむ、近からず遠からず。私の知ってることは知らなくて、私の知らないことをよ～く知ってるマカフシギなお人。アンド、マイウェイ大爆走。ていうか、なんでみんなそういうことを私に聞くか。



↑Mガデスのおっちゃんの2001年も見てみたい。㉗



↑Mけっこう便利箱。㉘



↑Mテレパシーで打ち合わせしろってのか。㉙



↑（東京都　素敵☆凡人君26）
Mハイル無乳!!おっ、いい感じ。

サバイバー
刑事小部屋

担当：デカ山善魅緒

刑事長、カネ貸してくれ

「オイース!!広島の女賀寅燻郎な?ホシのくせに(No.238参照)何言ってるザマスか。刑事長は死んだザマス。ムリザマス。オホホイース!!!!」（つづく）





➡(埼玉県　辰澤まんぼうさん30)
堀 不潔っ、兄さん不潔よ!

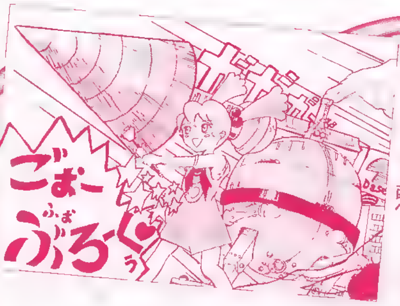


➡(福岡県　ハイパーT君31)
堀 シュウォッチ(連射測定機)のような回転測定レバーでないかしら

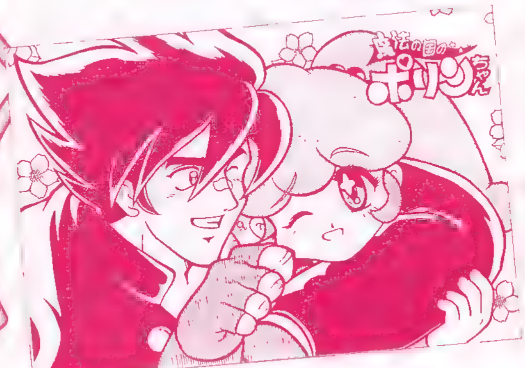


➡(兵庫県　無職君32)
堀 きたな電波系ハガキ。

くわくわ劇場 PORIN 120%



⬅(鹿児島県　ぽりんキー君33)
堀 ドリラーキラー西へ。



⬆(愛知県　福島由洋君35)
堀「やっぱり帰れ!今すぐ帰れ!」ここまで本心と裏腹な行動を取る男もめずらしい。



⬆(広島県　タカアシ君34)
堀 病弱で清楚な社長令嬢とドリルでロボ付きの魔法少女。君ならどちらを選ぶかね?

魔法の国のポリンちゃん
オープニングテーマ

「魔法の国のポリンちゃんのうた」

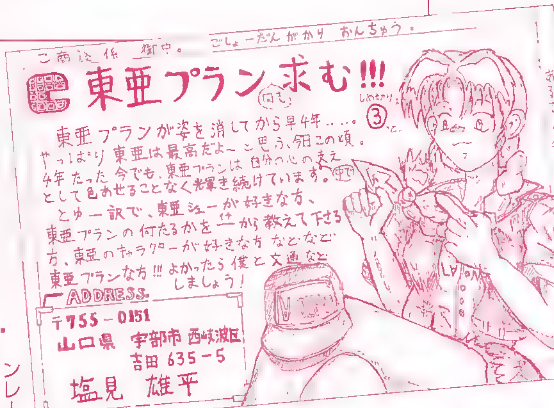
VO：堀江美都子

2番
まほうのくにの
プリンセス
ちょっとおしゃまな
わたしホリン
きんじょのうわさは
きにしない
こーとーむけーが
わたしのうりよ
うちゅーのため
せいぎのため
そんなぎせいは
こりごりよ
わたしぼんとは
まじんのむすめだもん
もしも　わたしを
たおしたいというのなら
ボロンでおあいてしてあげる
すぐらくにはしねないかも
がまんしてね
ボリンポリン
さつりくのめがみ
まおうのくにの
ポリンちゃん

(愛知県
ボスボロン2号君㋰)

ご商談の場

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号にのっとって記入してください。
●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③



売ります

●アーケードゲームのカタログ、ちらし、インスト、POPなどの非売品グッズを買います。タイトル、品名、希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（③）（〒245-0052 神奈川県横浜市戸塚区秋葉町206-21-203 斉藤まさし）

●バーチャファイター3、KOF98の業務用ポスター、KOF98の特大ロゴマーク布ポスターを買います。希望価格と保存状態を明記のうえW葉書で連絡ください。（③）（〒978-8403 福島県いわき市内郷綴町町之内47-2 大谷憲司）

●ポニーキャニオン・サイトロンレーベルの「ダートフォックス」と「ダライアスII&ナイトストライカー」のCD、MSX版「グラディウスII」のサントラCD（シングル）を定価で買います。（③）（〒254-0065 神奈川県平塚市南原3-3-35 吉原和人）

●ストゼロ3のアーケード用ポスターを適価で買います。保存状態、希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。（③）（〒604-8236 京都府京都市中京区錦堀川東入ル グランディール錦7F 木村いずみ）

●プライズグッズ（ときメモ、ポケモン、格闘ゲームものなど）を売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。（③）（〒120-0001 東京都足立区大谷田5-30-16 クリブ202 笠原健太郎）

●ゲーメスト本誌バックナンバーNo.56〜222を売ります。バラ売り可。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（③）（〒134-0081 東京都江戸川区北葛西3-1-24 キャピタル108 佐野隆久）

買います

●コミックゲーメスト96年1月号〜98年2・3合併号（少々折れ目有）を3千円（送料別）で売ります。（③）（〒989-5402 宮城県栗原郡鶯沢町南郷久保1-1 千葉志保）

●もっとときメモのCD（Dear Twelve）、SF版のときメモについてきたCDと下敷き、トレカ、テレカ等を売ります。限定品もあります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。（②）（〒990-0041 山形県山形市緑町2-14-15 コーポラスA102 加藤真二）

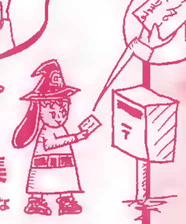
交換・その他

●あなたのSNKトレカパート1のSPカード（色、ブルーマリー）と私のSPカード（京、庵、覇王丸、ナコルル、舞、アテナ、ロバート）を交換してください。ちなみに、こちらのカードはすべて初版です。（③）（〒860-0073 熊本県熊本市島崎2-24-16 藤本誠）









キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集

オフィシャルイラストにも負けないような気合いの入った作品を送ってくれ。

人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

<データ投稿時の注意>
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意　できるだけ高画質で保存しましょう
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで、特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

宛先はこちら

〒101-8935
東京都神田神保町1-26　新声社ゲーメスト
カラーアイランド人気投票（仮）係　まで
コーナータイトルの応募もこちらへ
注：人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P'Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ〜！投稿はこちらまでよろしくね！
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメストアイランド各係



蟻だって、一生に一度 輝く時がある・・・
アンツ
全米NO.1(新記録)大ヒット中!
UIP配給/ドリームワークス映画
11月14日ロードショー
Tシャツプレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
発表は発送をもって替えさせていただきます。
YAG原宿校スタジオ
「アンツ」係
99.01%
代々木アニメーション学院
学校法人 大天学園グループ
(CG-ARTS協会認定)
平成11年4月入学生 願書受付中
無料
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
キャリスマップ
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
大阪校 名古屋校 福岡校 創立10周年記念
65万円入学! さらに入学祝金15万円贈
(平成11年出願者は10万円)
2年生には40万円で進級できます
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
12万円 36万円 支給
無料 1日体験入学(YAG学院各校で)/学院説明会(全国主要都市で)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-11 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042 FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時(月~金 10:00~4:30)
設置学科
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビューティーアート・メイク科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(2年)
エンターテインメント・ノベルス科(2年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(2年)
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
新設
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月)・名古屋(12月)・札幌(1月) 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

カラーアイランド人気投票

月別人気結果発表

（仮）

えーと、実は私、地理が苦手でして、住所は都道府県名が書いてなくて困ることが多いです。つーか書いて、お願い（笑）。あと、今回は人気投票が上位でも、イラスト投稿がないものはイラストを載せていません。その辺の穴を突けば、掲載率アップ？

担当：ぎぃ

1位 八神庵 31票

★MILMILさん、どっちの庵を使うか悩みました（笑）。シャープな輪郭ときれいなグラデがかっこいいです。



（京都府　MILMILさん Ⓐ）

2位 ナコルル 24票

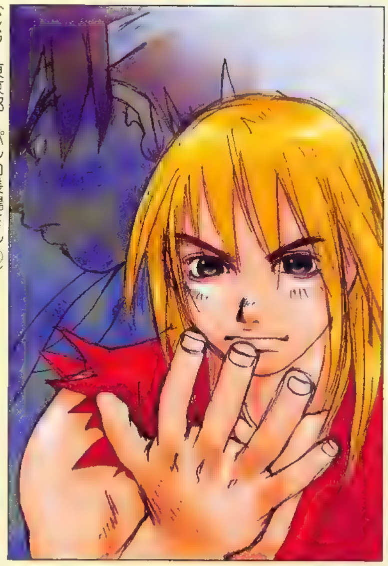
★イメージは「夜明け」。雪の似合う彼女ですが、暗いのは似合わない？



（鹿児島県　羽月亜弓さん Ⓑ）

3位 リュウ 22票

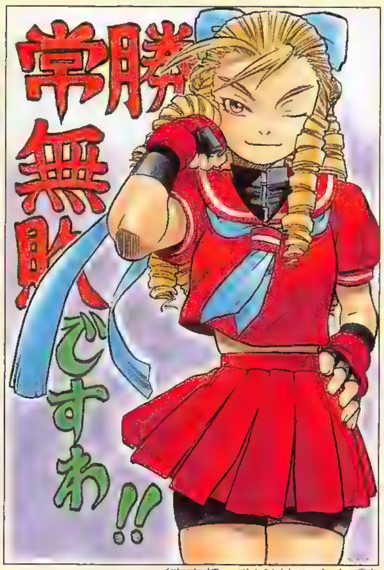
★闘うすべての者たちの師であり、闘うすべての者を師とする男。それがヤツだ。



（CG　東京都　パルコ長嶋さん Ⓒ）

4位 神月かりん 19票

★「常勝無敗！それは人気投票でも同じことですわっ！」



（東京都　ひじりれいさん Ⓓ）

4位 火引弾 19票

★こうしてみるとかっこいいかも（笑）。挑発と威嚇は超一流だ。



（埼玉県　彩文君 Ⓔ）

カラーアイランド

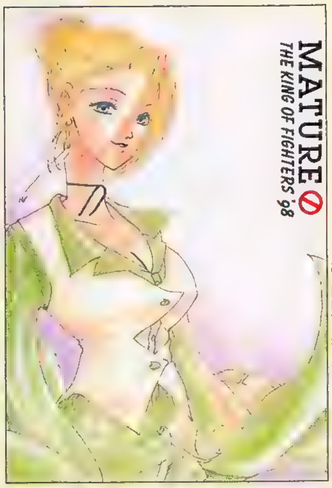
10位 エミリオ・ミハイロフ 16票



（東京都 柄部 レイコさん）Ⓘ

★よく考えてみたら軍サイキッカー部隊って、イイ性格してるヤツばかりだなぁ。

7位 マチュア 17票



（富山県 都氏さとみさん）Ⓗ

★人気急上昇の秘密には、やはり某忍者が関係あるのでしょうか？

7位 春麗 17票



（埼玉県 銀之助君）Ⓖ

★さくら登場以来、この組み合わせって減ってません？次が楽しみ。

6位 麻宮アテナ 18票



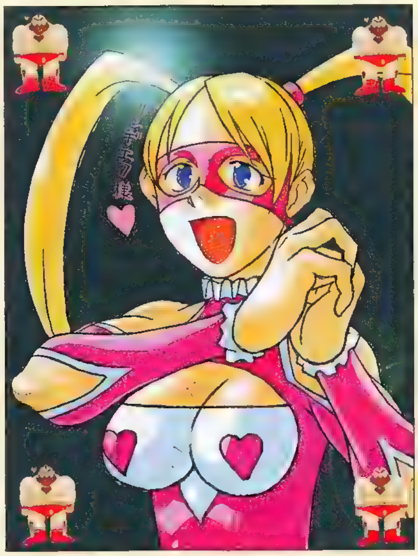
（石川県 山本佳織さん）Ⓕ

★人気上昇をかけた着せ替え作戦大成功？どんどんプッシュしてやって下さい。

1位	八神庵（KOF）	31票
2位	ナコルル（侍魂）	24票
3位	リュウ（SF）	22票
4位	神月かりん（SF）	19票
	ダン（SF）	19票
6位	麻宮アテナ（アテナ）	18票
7位	春麗（SF）	17票
	マチュア（KOF）	17票
	ギース・ハワード（餓狼）	17票
10位	パティ（PF）	16票
	エミリオ・ミハイロフ（PF）	16票
12位	春日野さくら（SF）	15票
	色（侍魂）	15票
14位	ユリ・サカザキ（龍虎）	14票
15位	R・ミカ（SF）	13票
	テリー・ボガード（餓狼）	13票
17位	ブルー・マリー（餓狼）	12票
18位	ザンギエフ（SF）	10票
	モリガン（VMP）	10票
	リリス（VMP）	10票
	草薙京（KOF）	10票
22位	レオナ（KOF）	9票
	不知火舞（餓狼）	9票
	アイヴィー（SC）	9票
	リチャード・ウォン（PF）	9票
26位	バイス（KOF）	9票
	ビリー・カーン（餓狼）	8票
28位	バルログ（SF）	7票
	ケン（SF）	7票
	豪鬼（SF）	7票
	バレッタ（VMP）	7票
	山崎竜二（餓狼）	7票
	クリス（KOF）	7票
	キング（龍虎）	7票
	ソフィーティア（SC）	7票
	刹那（PF）	7票
	かすみ（DorA）	7票
	マキシ（SC）	7票
	リムルル（侍魂）	7票

15位 R・ミカ 13票

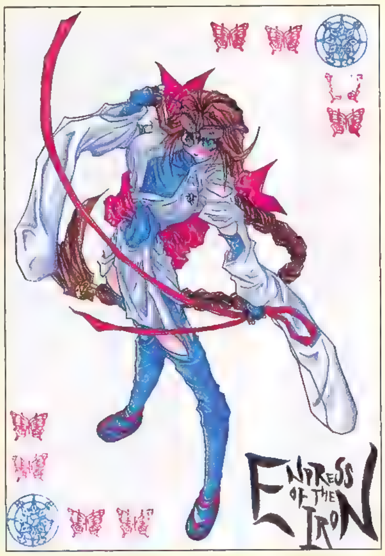
★個人的には炎天下の浜辺で、「パンダ焼け」にならないか心配な今日この頃。



（CG 鳥取県 西向侍君&S－M君〈合作〉）Ⓚ

14位 ユリ・サカザキ 14票

★えーと、ユリでいいんですよね？気合の入ったぼーじんぐがくー。



（大阪府 父不倫君）Ⓙ

おおっ？本コーナー始まって初めてリュウが2位の座を奪われました。その2位になったのがナコルル。ポリゴンになっても変わらぬ支持を得ているようです。

そしてかりんお嬢様もさくらを抜き、ダンと並んでついに4位に。この勢いでさらに上を狙えるかな？

アテナの6位は熱狂的ファンに支えられてのもの？好き嫌いがはっきりと分かれているようなので、どちらの勢力もこの順位に納得いかなかったらアンケート投票すべし。

マチュアの7位というのも意外。これまでバイスのほうが微妙に人気が高かったからねえ。どうしたんでしょ？

で、やはり、イラストが来ないのになぜかコンスタントに得票しているギースがまた不思議。

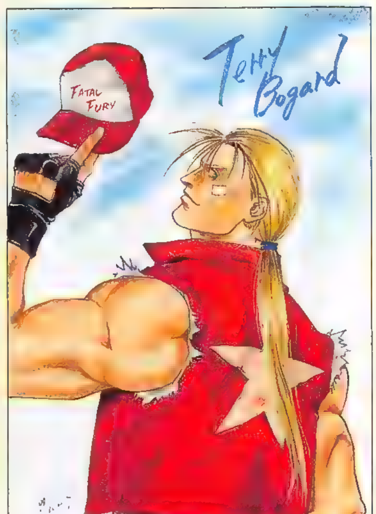
そして10位がともにエミリオ、パティのサイキッカーの2人。パティのイラストもなぜか少ないです。音の表現が難しい？ごもっとも。

今回は20位以内からキャラをピックアップしてみましたが、どんなもんでしょう？

さてさて次号はいよいよCG特集。これがまたすばらしいCGがいっぱい。次号をお楽しみに!。

15位 テリー・ボガード 13票

★肩肘張った「格闘家」じゃないところが彼の格好良さでしょうか。



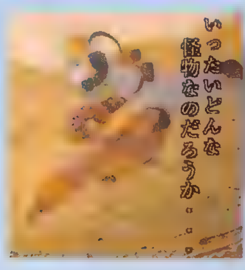
（東京都 杉並 朗さん）Ⓒ

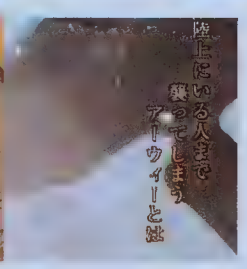
募集要項は88ページへ!!

湖も捨てがたいよなあ



振動ブルブルで臨場感溢れるDX筐体。でもピアノ撃ちにはツインタイプのほうがいいんだよね。弾は着弾までに少し時間がかかるから、先読み気味で撃つようにね。





今回の舞台はうって変わって淡水のテスココ大湖。ターゲットはここら一帯で「アーウィーソウトル」と呼ばれている怪物だ。なんでも被害者の3分の1は、水辺を歩いているだけで襲われてしまったとか。ムム…恐ろしいヤツ。



トレルの七つの海の大冒険 ～後編～



水中に潜った瞬間、前方に何か黒いカタマリが…。ピ、ピラニアだ。あっという間に人一人骨にして、さっそくこっちに向かってきたあ！

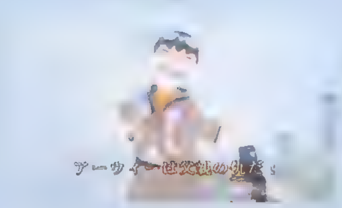

次は僕ですか～。自分を狙ってくるヤツをしっかり見極めて撃ち落とせ。


ハイ、いっちょあがりぃ！ピラニアたちは一瞬で霧散し…。

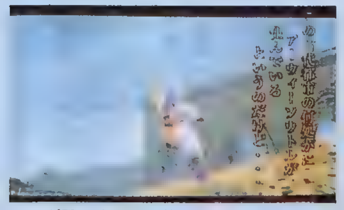

凄い勢い。ピラ大好きナマニク～、てな感じですか。


ピラニアに悪戦苦闘していると、突然上から人が降ってきた！

ピラニアがきびすを返して新たな獲物に一斉に群がる。助けたいけど素早い上に数も多いから狙いが定めにくくてけっこう大変。


ふむ。それでアーウィーソウトルを倒しに来たわけか。

君の堅い決意はわかった。だがここはあまりにも危険だ。仇討ちは僕にまかせてくれ。僕は少年を帰すと、湖の最深部へと向かった。ピラニア、そしてワニのようなガーパイクを倒しながら潜っていくと、湖の底には古代都市の遺跡があった…。


ここがアーウィーの住みからしい。ここからは慎重に進まねば。


遺跡の一番大きな建物にヤツはいた！こ、これは…。


アーウィーソウトル、その正体は絶滅したはずの水竜だった！




顔に撃ち込んでひるんだスキに地上へ出るも、ヤツはまだ襲いかかってくる。

渾身の力で迫りくる顔に連射すると、数度目にしてアーウィーは息絶えた。仇は取ったよ！3回目の首攻撃は動きが大きく狙いが定めにくいから、着弾までのタイムラグを先読みして撃ち込んでみて。



ここ北海では、原因不明のクジラの死が多数確認されているとのこと。調査に行ったダイバーたちもすでに15人が消息を絶っている。どうやらそれはカルキノスと呼ばれる怪物の仕業らしい。どれ、ひとつもんでやりますか。



しかしここは寒いな〜。早くしないとこっちが参っちゃいそう。



子クジラの死骸から巨大なヤツメウナギが！体の中に入られたら終わりだ。



大クラゲだ。フワフワと気持ちよさそう。だが見とれている暇はないよ。



この岩礁地帯でクジラがやられているらしい。カルキノスはとは一体…。

そのとき岩陰から巨大なものが現れた。長い足に甲羅、そしてハサミとくれば…。



巨大ガニ、カルキノスのお出ましだ！あんなのにはさまれたら一発KOだ。気をつけて。



ハサミの死角に潜り込んだらツメで攻撃してきた。左から順に急いで撃ち返せ！



弱点は2つの目。それ以外はどこを撃ってもまったく効かないぞ。

ツメには苦戦したけどなんとか撃沈。弱点が複数あるから迅速に撃つことが大切だよ。



次の相手は1000隻以上の船を飲み込んだという超巨大な怪物！いくらなんでもデカ過ぎでは…。ホントに倒せるんでしょうか。ハァ。



船を1000隻って。僕個人で戦うべき相手じゃない気も…。

バシロサウルスにウミサソリ…ここはどうやら、未だに古代の生命が脈々と息づいているようだ。こんな場所がまだあったなんて。





バシロサウルスを撃退したかと思ったまさにそのときだった！



地面が大きくせり上がり、奈落の底に吸い込まれていく！

そこはミドガルズオルムの体内だった。さっきのバシロサウルスにはさっそく気味の悪い生物が群がっている。





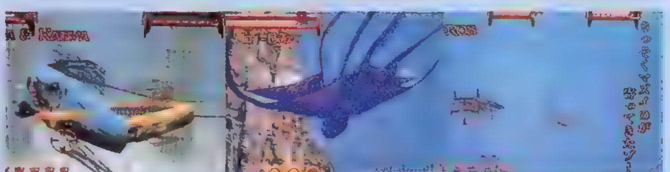
奥へ進むとダイバーが。彼はもう10日もここにいるんだってさ。でもここでの生活もまんざらじゃないみたい。



でも僕ぁこんなとこイヤだ！心臓に集中砲火を浴びせたら、吐き出されてなんとか脱出成功。危なかった。



いよいよ残り1匹。最終決戦の舞台は魔の海域と呼ばれるパンタラサ。この海域に棲むという巨人ラハブ。海中で生活する「人」とは一体!?



魔の海域といわれるだけあって、パンタラサにいる生き物たちはみな貪欲で巨大なものばかり。これまでのザコたちとは勝手が違うようだ。しかも海底に近づくほど、まるで最深部を守護するように僕を攻撃してくる。

パンタラサの底には神殿があり、中からは叫び声のようなものが聞こえてきた。これはヤバイ！理屈じゃない。直感が明らかな危険を告げている。…情けないことに、僕はここで引き返してしまったんです。命は大切ですからね。ここから先は勇気あるハンターたちに託したいと思います。では吉報を待ってます。

クルスの悪食三昧

仕事の成果はこれすなわち晩のおかず。孤高の自給自足ハンターの生き様を感じてくれ。

ヨオ、クルスだ。狩りの楽しみ、そして食す楽しみ。ということで今回もちと「食」の観点から迫ってみようかね。



タコ

タコの料理法は刺身、酢の物、マリネなど数多くあるが、沸騰したお湯で塩ゆでしてから料理するのが一般的である。日本ではタコ焼きや寿司ネタなどでなじみの深い食材だが、欧米では「デビル・フィッシュ」と呼ばれて嫌われる傾向にある。国内では北方にいるミズダコが最大で、約3mに達する。



エイ

夏が旬で、醤油と砂糖で煮付けるとおいしい。新鮮なものなら生身を冷水にさらしてアライもいける。肉が余ったら干物にしておくといい。



アンコウ

漢字で書くと鮟鱇。味も良く、捨てるところのまったくない魚として珍重されている。鍋物が絶品で、特に冬は最高だ。肝あえは酒の肴に向く。



販促グッズについて

業界の事情

特集

店頭や雑誌のプレゼントなどで何気なく見かけるポスターや非売品のゲームグッズ。これらは「販促グッズ」と呼ばれるもので、なかなか一般では手に入れにくいもの。好きなゲーム、キャラのグッズが欲しいというのはゲームファンにとって当然の気持ちだ。非売品であればなおさら強いだろう。でもどうすれば手に入れられるのか…。
この特集で、その「どうすれば?」を知ると共に、業界のちょっとした仕組みも覗いてしまおう。

[販促グッズってなに？]

「販促」というのは販売促進の略。平たく言うと広告、宣伝活動がそうだ。販促グッズというのは文字どおり宣伝活動のために用いる物品ということ。それは商品を説明するために使う資料であったり、エンドユーザー向けのサービス品であったりと用途によってさまざまなものがある。

販促グッズの種類



グッズってどんなものがあるの？

チラシ、ポスター、インスト、ポップといった必需品から、一風変わった品物まで、一口に販促グッズといっても、その種類は非常に数多い。1人でも多くのプレイヤー・オペレーターに、そのゲームに興味を持ってもらうために作られる販促グッズの数々…。いったい、どんなものがあるのだろうか？

基本的に「販促グッズ」の主な役割は、

●基板を購入してくれるオペレーターへのPR目的

●店内に足を運んでくれたプレイヤーへのPR目的

の2つが挙げられる。

つまり、販促グッズとは業者向けに作られているのであって、プレイヤー向けに作られているわけではない。メーカーは宣伝効果を高める意味で作っているため、マルゲ屋で売られているようなグッズとは、根本的に性質が異なっているのだ。

オーソドックスなものから、一風変わったものまで、オペレーター・プレイヤーの興味を引いてもらうためにも、いろんなグッズが制作されている。また、そのどれもが非売品のため、マニアやコレクターの収集熱も非常に高い。

チラシ&カタログ





表面にはイメージイラスト、裏面には、そのゲームに関する大まかな情報が載っているというのが主な形態。ほかのグッズより低予算で数多く配布できるのがメリット。



ポスター

販促グッズの王道ともいえるのがこれ。サイズも大きく、店内に貼ってあれば誰もの目を引くため、PR効果は抜群に高い。



ユーザー向け小冊子

主に、大手メーカーの直営店に置いてある、メーカー単体の情報誌のことを指す。タイトーの「TILT」、ナムコの「ノワーズ」などが特に有名。



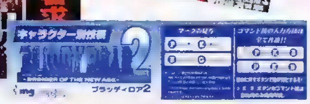


インスト&ポップ

インストとは、ゲームの操作説明を簡略化したカードのことで、基板を購入する際に同梱されるグッズ。ポップは筐体に設置するための、いわばアクセサリー的役割を果たしている。プレイヤー向けのものもある。







カード系

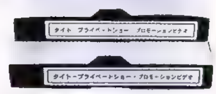
昨今のトレカブームにやかって、徐々にニーズが高まりつつあるグッズのひとつ。キャラクター別に制作されることもあり、希少価値も高い。



ビデオ・CD

まだ、そのゲーム自体が開発中の際に、最も販促効果を発揮するのがこのプロモーションビデオであろう。ショー会場でも、ビデオを用いるメーカーは多い。





Tシャツ



Tシャツは、主に開発、販促スタッフ用に作られることが多く、業者向けにはあまり作られない。そのためキャンペーンや雑誌のプレゼントになる確率が非常に高い。

その他グッズ





奇をてらったもので、販促効果を高めていくグッズも多い。「電茶」は、シャレっ気が高じて作られた本物のお茶だし、肉球は、魚ポコの主人公・魚太郎が猫ということから、いっそのこと猫の手型のレバーを作ってみようというところから始まったアイデアグッズなのだ。

時計やカップ系など実用品にゲーム名、社名を入れたものも多い。



メーカー別販促グッズ紹介



メーカーってどんなグッズを作ってるの？

ほんの一部のものだが、アーケードゲーム業界で活躍するゲームメーカーの販促グッズを集めてみた。これらは主にAOUやAMショーなど、大きなイベントでオペレーターなど業者に対して配られたもの。そのほか過去、ゲーメストのプレゼントで出したものもある。各メーカー、いろいろなものを製作しているのがわかるね。

メーカーにより製作するグッズの傾向が見られる。たとえばカプコン、SNK、タイトーはユーザーフレンドリーなグッズが多く、セガ、ナムコ、コナミは洗練されたデザインのグッズが多いとか。

もちろん宣伝するゲームタイトルや目的、制作者やそのほか大人の事情など、その時のいろいろな状況によって異なるので、一概にそのとおりとは言い切れない。

CAPCOM

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/Tシャツ/ビデオ
■そのほかの販促グッズ■
キーホルダー/そのほか

近年のAOU、AMショーでキャンペーンのプレゼントとして配付されているカプコンTシャツ。現在のイベントグッズの中でも一番人気が高いグッズでもある。

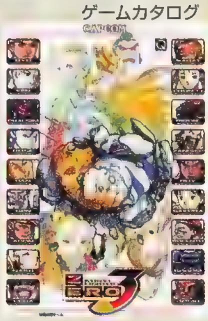
大きなゲーム大会やキャンペーンなどでも配布されることがある。



超鋼戦紀キカイオー　Tシャツ



ストリートファイターZERO3　ビデオ



ストリートファイターZERO3　ゲームカタログ

SNK

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール/Tシャツ/ビデオ/CD
■そのほかの販促グッズ■
時計/カレンダー/イラスト集/バッジ/ボトルジャケット/サンシェード/そのほか

ユーザーの絶大なるキャラクター支持に応えた販促物が多い。その最たる物が色や庵の等身大POPといえるだろう。業界関係者でも入手困難なので、プレゼントにかけるしか？

SNKグッズはもらうよりファンクラブでの通販を使うほうが得策かも。



K.O.F.'98　チラシ



K.O.F.'98　ポスター



SNKイラストレーション

SETA

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール
■そのほかの販促グッズ■
豆本/等身大POP/ミニPOP/うちわ/そのほか

当時、飢えた中高生の憧憬であったリアル麻雀豆本。販促の域を超えた至高のファンサービス、それが豆本だ。家庭用のリアル麻雀の予約特典としてもらえることがある。



スーパーリアル麻雀 P7　ポスター



スーパーリアル麻雀シリーズ　豆本



スーパーリアル麻雀 P7　ミニPOP

ARIKA

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/Tシャツ



ストリートファイターEX2　ポスター



ブラッディロア2　海外版　チラシ

VISCO

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/CD



料理王　チラシ

RAIZING

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/Tシャツ
■そのほかの販促グッズ■
CDケース



PSYKYO

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/Tシャツ/CD
■そのほかの販促グッズ■
マグカップ/フィギュア/トランクス



ガンバード2　チラシ

CAVE

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/Tシャツ
■そのほかの販促グッズ■
ヨーヨー/猫手コントローラー

弾銃フィーバロン　チラシ

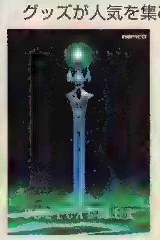
NAMCO

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール/Tシャツ/ビデオ
■そのほかの販促グッズ■
キーホルダー/時計/フィギュア/タペストリー/等身大POP/下敷き/メモパッド/袋

編集部内でも好評の洗練されたキャリバーのポスター。

販促グッズとは言えないが、AMショーの物販では懐かしのナムコキャラをモチーフとしたグッズが人気を集めていた。





ソウルキャリバー　ポスター

販促グッズについて



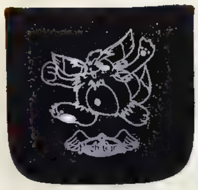
電車でGO!2　時計

バリエーション豊かなタイトーグッズ。サイキック、電GO関連はオペレーターだけでなく、エンドユーザー（プレイヤー）向けに作られた販促グッズも多く見られる。

TAITO

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール/CD/ビデオ
■そのほかの販促グッズ■
すごろく/ジグソーパズル/手ぬぐい/バンダナ/バッジ/ピンバッジ/オレンジカード/トレーディングカード/スライドパズル/トラベルセット/ボールペン/手帳/帽子/CDケース/下敷き/めざまし時計/定規/ポストカード/電茶/携帯ストラップ/うちわ/扇子/ヨーヨー/スーパーボール/ワッペン/貯金箱/ガイドブック/そのほか

プチカラットCDケース



スパイクアウトレコード





サイキックフォース2012　大型POP

SEGA

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール/Tシャツ/ビデオ
■そのほかの販促グッズ■
時計/帽子/タオル/レコード/バンダナ/ガイドブック/靴下

帽子やTシャツなど販促の中に機能美を織り込むセガのグッズ群。全国規模の大会やAMショーで入手可能だ。ゲーム雑誌にもよく提供されるのでチェックしておきたい。

電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム　ポストカード





デイトナUSA2　チラシ



ダンスダンスレボリューション　ポスター

TECMO

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール/ビデオ
■そのほかの販促グッズ■
カレンダー/キーホルダー

チラシは一部のテクモ直営店でGET可能、会報誌「TPM」で超レアのプレゼントが出るときがあるぞ。あとはキャンペーン＆イベントに参加しておくとといいかも。



デッドオアアライブ++
チラシ



ギャロップレーサー2
クリアファイル

KONAMI

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター/テレホンカード/シール/Tシャツ/ビデオ
■そのほかの販促グッズ■
メモ帳

ビートマニアグッズなどソフィスティケートされていてイカすコナミの販促物。コナミ元気ロケ通信を読んでチルコポルト（直営店）のイベントに行くともらえるかもしれない。



beat mania　メモ帳



ライデンファイターズJET　ポスター

SUCCESS

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター



コットン2インスト

SEIBU KAIHATSU

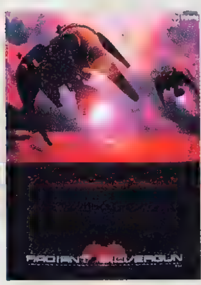
■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター

beat mania 2nd MIX チラシ





ソニックウィングスリミテッドインスト



レイディアントシルバーガンポスター

TREASUR

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター

パチンコセクシーリアクションポスター



■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター

VIDEO SYSTEM

■主な販促グッズ■
チラシ/ポスター

SAMMY

販促グッズの入手方法



メーカーってどんなグッズを作ってるの？

非売品であり、かつ業者向けに作られているということから、一般ユーザーが入手する機会は非常に少ない販促グッズ。だからといってあきらめてしまうにはまだ早い。ここでは、そんなキミたちのためにも、これらの販促グッズを入手するためのさまざまなノウハウを教えていくことにしよう。

ショー会場へ行くのが一番の近道だ！

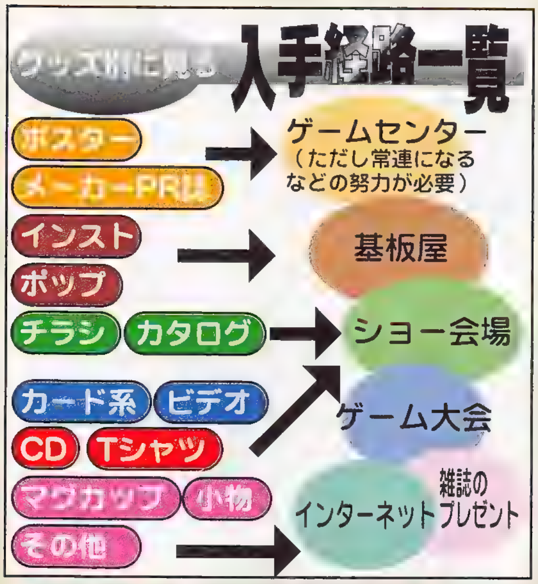
さて、販促グッズを入手するためには、どういう手段を講じればよいのか？東京・秋葉原の有名なゲームセンター「トライアミューズメントタワー」の元店長で、多数の販促グッズを所持している三國満氏に直接話をうかがってみることにした。

—三國さんが思うに、販促グッズの魅力ってどんなところにあると思いますか？

三國　やっぱり販促グッズって、基本的に非売品じゃないですか。しかも限られた数しか作られないので、希少価値も高くなるんですよ。

また、そのゲーム自体が好きなら、なおのこと手に入れたいというのもありますしね。自分も大のグラディウスマニアなので、ポスターからステッカーまで、ありとあらゆるものを手に入れましたよ。

—そんな三國さんにぜひ聞きたいのが、これら販促グッズの入手方法なんですが…。



三國　一番代表的なのが、ショー会場（AOUショー・AMショー）で入手する方法でしょうね。アーケードゲームメーカーが一斉に揃うので、最新作のチラシや紙資料がたくさん入手できるのが強みですね。各メーカーごとにイベントを催していることも多いので、そういったイベントに出場して、Tシャツや帽子、マグカップなんかをゲットする人も多いですよ。

昔は、行きつけのゲームセンターで、お店の人にお願いして頂戴するという光景がよく見られましたが…。

三國　あぁ、それは今でもありますよ。自分も店長時代に、よく常連のお客さんからせがまれましたからね。自分もゲーマーだから、その心理がよくわかるんです。

狙い目は個人経営のゲームセンターですね。大型のお店だと、店長さんに直接取り合ってもらえないまま、断られるケースが多いんで。

まだまだある！グッズの入手方法

—他には、どんな入手方法がありますか？

三國　まぁ、グッズの種類にもよって、入手方法が変わってくるんですよ。

例えば、先程も言ったように、ショー会場なら「チラシ」、ゲームセンターなら「ポスター」が代表的なんです。

「インスト・ポップ」を入手するなら、基板屋が確実です。新品の基板を買えば、まず間違いなく付いてきますから。お客さんの中には、まず新品の基板を買って、インスト・ポップを抜き取ってから、また売りに出すという強者もいるくらいですから（笑）。

基板屋は、この他にも細かいグッズを揃えてることが多いので、足繁く通ってみるのもいいでしょうね。

前記以外のグッズとなると、メーカー主催のイベント、店舗単位でのイベントに出場して手に入れるとか、ゲーメストさんのような雑誌のプレゼントで手に入れるという方法になりますかね。ただ、これらの場合は確実性が薄いので、どうしてもほしいというのなら、インターネットを活用するという手もありますよ。

—インターネットで入手するとは、いかにも現代的な感じがしますね。

三國　ネットの環境が整っている人なら、ぜひ利用してみてください。またネット上では、メーカー主催のキャンペーンも数多く行われているので（例えばナムコ、コナミ、SNKなど）、グッズを手に入れるチャンスは圧倒的に多いですね。

—それでは最後になってしまいますが、販促グッズを入手するうえで必要な心がけとかあったら、ぜひ教えてください。

三國　もうそれは、ゲームに対する、かつグッズに対する情熱・思い入れに尽きますよ。ゲームの販促グッズを入手するにはとにかく行動力が必要なので、ほんのちょっとのことで簡単にあきらめてしまわないよう、皆さん頑張ってください。

三国さんのアドバイスを参考に早速、ゲットだ！

三國　清（みくにみつる）氏

巨大なレトロゲームフロアを開設することによって全国的に話題となった、東京・秋葉原のゲームセンター「トライアミューズメントタワー」の元店長。自身も大変なアーケードゲームマニアであり、かつコレクターでもある。近日中にコラム連載予定。お楽しみに！



アーケードゲームグッズを入手するならショー会場のイベントに参加することだ。


まずはゲーセンに通うことからはじめよう。


ショー会場では、このような大きなバックがもらえるメーカーもある。

ファンクラブ・会報誌の紹介

ファンクラブ

ファンクラブは入会金が必要な場合もあるが、それに見合ったグッズをゲットできるはずだ！

SNKサポーターズクラブ

会報誌発行：年4回
年会費：2000円
（初年度のみ3000円）



会報誌「SNKサポーターズクラブ」が年4回もらえるほか、オリジナルイラストが入った暑中見舞い・クリスマスカードが届く！また、各種イベントへの招待および参加者に対する記念品の贈呈やオリジナルグッズの通信販売もあり。入会すれば、もれなくオリジナルパスケースとウエストポーチがもらえるぞ。入会についてはSNKサポーターズクラブ事務局（06-339-3610）へ。平日の10時から12時、13時から17時の間に問い合わせよう。

P's CLUB

会報誌発行：年約6回
年会費：無料



会員18000人！熱烈なファン層を持つ「スーパーリアル麻雀」シリーズのファンクラブだ。仕様の「スーパーリアル麻雀シリーズ」オリジナルグッズを購入できたり、会報誌のプレゼントに「豆本」制作に使った元写真があったりと、レアなグッズが多いのがファンには嬉しいところだ。セタ商品に同梱されているアンケートはがきで入会申し込みができる。

カプコンフレンドリークラブ

会報発行：年6回（隔月）
（ビデオと交互）
年会費：3000円



年6回、ファンブックとビデオが交互に届くほか、描き下ろしイラストの暑中見舞い、年賀状ももらえちゃうぞ。また、特別企画として、体験版ソフト・音楽CD・非売品トレカ・マウスパッドなども過去にプレゼントしているのでグッズゲット率高し！入会申込書の請求・問い合わせは、カプコンフレンドリークラブ事務局（06-948-0555）まで。



メーカーって どんなグッズを作ってるの？

今まで紹介してきた販促品は、主にオペレーター・ディストリビューターに向けて作られた物だが、ここで紹介するファンクラブ・会報誌は、われわれエンドユーザーに向けて作られているという点で特殊なものだ。

プレゼント 会報誌

会報誌は無料で入手できるのが魅力！
君もゲームセンターにいったら会報誌に目を向けてみよう！

今回紹介した各種会報誌の中から、プレゼント!!

- ●SNKサポーターズクラブ
  5名様
- ●セガマガジン
  5名様
- ●ノアーズ
  5名様
- ●TILT
  5名様
- ●テクモプレイヤーズマグ
  5名様
- ●P's　CLUB第1号～第18号＋特製バインダー
  3名様

ファンクラブに入会する前に会報誌を見てみたい人や、欲しいメーカーのロケーションが近くない人は応募してね！宛先は…

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト編集部
「会報誌プレゼント」係

ほしい会報誌の名前を書くのを忘れないでね！たくさんの応募待ってるぜ！

セガマガジン



セガの情報を網羅したセガのオフィシャル情報誌！読者プレゼントには「スパイクアウト」ポスターなど、ゲーメストにも載ってないものも（泣）。全国のハイテクセガ・ジョイポリスなどのセガロケーションで無料配布中だ。ドリームキャスト、NAOMI基板などで注目されているセガだけに、セガマガジンからは目が離せないぞ！

ノワーズ（ナムコ）



年に4回発行されるナムコ情報満載の広報誌。CDや新刊本の紹介コーナーもあって、普通の雑誌みたい！読みごたえがあるので、まずはお近くのナムコロケーションでもらってみてはどうかな？読者プレゼントも豪華。ナムコファンは見逃せない物が多いぞ！

テクモプレイヤーズマグ（TPM）



テクモのことなら、アーケード・コンシューマーともに最新情報が満載！プレゼントもゲームソフト・攻略本・懐かし物・レア物と充実！TPM本体はもちろん、無料で送ってくれるのも嬉しいところだ。気軽に取り寄せられるね。TPMは、テクモ製品の中に入っているアンケートを送ると、年4回送ってもらえる。また、全国のテクモピアでも配布しているぞ。

TILT（タイトー）



企画物が充実しているので楽しく読めるのがポイント。読者プレゼントにはTILTオリジナルグッズもあって、TILTを読まないと手に入らない物が多い！また、ZUNTATAの関連グッズなんかもあるので、ファンは要チェック！全国のタイトーイン、セイタイトーなどのタイトーロケーションで無料配布しているぞ。

業界の事情



あくまで宣伝目的のために製作される販促グッズの数々。メーカー側は、これらの販促グッズの宣伝効果をどう捉えているのか？また今後どういう販促展開を考えていこうとしているのか？業界の事情も交えながら、検証してみよう。

販促グッズの製作意図

今回、この企画を行ううえで、現在第一線で活躍しているアーケードゲームメーカーにアンケートをいくつか取った。そのうちの1項目で「製作している販促グッズはどのようなものがありますか？」という項目を集計した結果が左ページの表だ。

このアンケートの結果を見てもらえるとわかるとおり、最も製作されているのは昔からある、チラシ、ポスター、インストといった印刷物。

チラシはゲームの説明を、ポスターはイメージ造りを、インストはプレイヤーに遊び方を教えるといった、宣伝目的がはっきりとして活用しやすいということに付け加え、低コストで数が作れ、製作しやすい、短期間でできるからといった制作面での理由も多い。

余談だが、製作のスピードに関して、チラシ製作するにはどのくらいのスピードでできるものなのか？凸版印刷のゲーメスト担当営業マン、太田氏に聞いてみた。

「まず、紙の発注ができている、もしくはたまたま紙があって、工場のライン（製作現場）が空いていて、フィルム入校であるという条件であれば、普通2日で納品できますよ」

もちろんこれ以上ないといった条件でのことだ。

印刷以外の製作作業としては、原稿・デザイン製作→フィルム入校までの工程があるが、DTP慣れしている人なら1日でこの工程を済ませることが可能だ。結果、チラシ作成スタートから納品まで、素材が揃っていれば、その気なら3日間でできてしまうということだ。

話に戻るが、チラシ、ポスター、インストの下に並ぶ各種グッズはどうだろうか？多くの種類を製作しているタイトーに聞いてみた。

「うちは結構自由にやってるんですよ。見てもらえればわかるとおり（P97参照）、作りたいものを作っちゃう傾向にあるんです。電茶とかって、まさしくその代表的な例の1つですね。

でも言えることは、商品の販売支援に使うんだから、ゲームのイメージに沿ったものの。そして、楽しそうなものじゃないとダメなんです。ゲームって、楽しいほうがいいじゃないですか。だから楽しんでもらえるもの、喜んでもらえるものを作るんです」

（株式会社タイトー　マーケティング課　横内氏）

グッズはたいていの場合、ゲーム中で出てきた小物を実体化させたものや、キャラクターものを製作して、イメージ戦略の一環として販売支援に役立てられる。定番のグッズはデフォルトで用意されているものが多いため、割とコストを抑えめに製作することが可能だが、規格外のものはコストが高くつき、大量生産がされにくい。


これは、石井編集長がケイブからもらった魚太郎キーホルダー。

もちろん例外もあり、なかには手作りにこだわった「魚太郎キーホルダー」のように、特殊な条件下から生まれたグッズもある。

そんな数々のグッズの中でも、特にPR効果が高いのが販促ビデオ（プロモーションビデオ）だ。映像素材はゲームの解説的役割を果たすだけでなく、イメージ作り、サウンドアピールなど、あらゆる面で販促メリットが大きい。特にショー会場のように、大多数の人に観てもらえる可能性が高いのが1つの要因とな


このバブルンの着ぐるみも販促にとって重要な存在とのこと。

順位	種類	合計
1位	インスト	18社
	チラシ	
	ポスター	
4位	テレカ	10社
5位	Tシャツ	9社
6位	ビデオ	7社
	シール	
8位	CD	3社

広報マンの意見

あるメーカーの広報マンとちょっとした話をする機会ができ、そのときにメーカーが行う宣伝に関してのことを聞き出してみた。

これは、すべてのメーカーが当てはまるとは言い切れないということを了承してほしい。

「一番はじめにやっておいた方がいいのは、なんたってダイレクトFAXですよ。リリース情報なんかを送るんですけど、送るほうは簡単で、多くのお店に早く届けられるっていう、かなりいい感じの方法ですよ。だいたいのところにはFAXありますしね。

チラシは古いやり方なんです。チラシの目的ってゲームの解説のためにやってるでしょ？国内だと、ゲーメストさんをはじめとしたゲーム雑誌がたくさんあるんで、ゲーム解説のためにチラシを製作するのって、製作の意味が薄いんです。

オペレーターさんの中でもゲーム誌をチェックしている人が多いことは事実です。実際、オペレーターさんと話をするとき『ゲーメストの○○ページ見てくださいよ』とか『コインジャーナル（アーケードゲーム業界誌）に掲載している広告のヤツね』で通じちゃうんですよ。

ただし、海外に対しては昔ながらにチラシで説明したりってこともあります。

ポスターはかなり重要で、ゲームが出る前と出た後、両方に効果があるから重宝しています。基板と一緒に梱包して送るか、ほぼ同時になにかしらの手段でオペレーターさんに届けています。ゲームが発売する前にポスターを発送するときなんかもありますね。

ポスターの目的でもあるイメージ戦略的なもので、発売前からいいイメージを作って、オペレーターさんに気に入ってもらうんですよ。そうすると、リリース直前あたりからオペレーターさんが気にしてくれて、電話をくれたりするんです。ゲームが出た後はプレイヤーさんに対してのアピール素材にもなります。ポスター見てゲームをプレイしてくれるといいんですけどね。

宣伝効果が高い順といったらFAX→ポスター→チラシ。あとはビデオかなぁ。ビデオはイベントや直営店でプロモとして使えるので結構あるといいですね。作るの大変だけど…。

だけど、AMショーとAOUショーのときだけ、チラシとポスターの関係が逆転するんです。ショーにくる人って、ほとんどが、どんなゲームだか知りたがっている人だから、解説書をあげるんです。基板の価格表と一緒にね。だからチラシの需要が高いんですよ。

あとAMショーとAOUショーって特別な予算立てやすいから、その時に出る新作のグッズもたくさん作っちゃうんです。だから、よほどの目玉のタイトルは別として、秋と春に出るゲームのグッズが多くて、夏のゲームのグッズって少ないでしょ？夏にゲーム大会をやるときは大会予算のなかで考えたりするから別です。これ、うちだけじゃな

1枚のチラシから得られる情報

1：ゲーム解説概要
システム説明や、そのゲームのウリなどが書かれている。ゲームストーリーなどが掲載されていることもあり。

2：基板・筐体の性能
オペレーター向けの情報。
その基板がどのようなものかを確認するための重要なポイント。スペックマニアにはたまらないかも…。
大型筐体の場合は筐体の寸法も書かれていることが多い。大型筐体を購入する場合、これを確認していないと搬入できない、置けないといったヤバいことになるので、見ておきたいところだ。

3：連絡先
基板販売に関しての問い合わせ先であることが多い。オペレーターが基板購入に関しての受付という感じなので、ゲームの質問などでかけないこと。

4：クレジット表記
著作権社（者）の表示。資料がないときチラシが役に立つ最大のポイント。

5：ビジュアルイラスト
イメージ戦略として超重要！そのゲームの顔となる。同イラストがポスターやその他の販促グッズ、広告のイラストに使用されることが多い。対戦格闘などのキャラクターゲームの場合、当然キャラクターイラストもある。

6：タイトルロゴ
ゲームの正式タイトル。ビジュアルイラストと同じくゲームの顔となるもの。ゲームのイメージに沿ったデザインであることが多い。

7：ゲーム画面
ゲームに一番直接的な資料といえるだろう。チラシによってはない場合もある。



っている。
しかしながら、ビデオは編集費やテープ代など、製作費用が高めなので、チラシ、ポスターほどの数は製作されないのが実状だ。

グッズにとどまらないメーカーの販促展開

そして、今回アンケートを取ってみてわかったことだが、どのメーカーも、すでにグッズ形式以外の新たな販促展開に着手し始めている。いったい、どんな形式のものがあるのだろうか？

●ダイレクトメール
雑誌・イベントなどのキャンペーンでアンケートを送ってきたプレイヤー、ファンクラブ入会者などに対して、新作タイトルのチラシやカタログ、ポストカード、年賀状などを送り、製品をアピールする。コンシューマでは最もオーソドックスな手法だが、アーケードでも、この手法を用いるメーカーが最近増えてきている。

●ゲーム雑誌への掲載
広告やゲームタイトルの記事を掲載することによって、オペレーター及びプレイヤーに製品をアピールする。

●イベント・キャンペーンなどの開催
アーケードゲームの場合、主にゲーム大会。プレイヤーを対象にしたものがほとんど。ディストリビューター（卸業）、オペレーター、プレス（マスコミ）を対象としたプライベートショー（新作発表・商談会）というイベントもある。

●インターネット
オペレーター、プレイヤー問わずに同じ情報を発信できる、現在最も注目されている販促展開の1つ。メール送信というやり方で、逆にオペレーター・プレイヤー側の意見をダイレクトに収集できるのも強みとなっている。1日単位で最新の情報を更新でき、かつ一斉に送信することができるため、地域格差が生じないのもメリットだ。
こうやってみてみると、どのメーカーも、オペレーター向けのみならず、プレイヤーをも視野に入れて販促展開をしていることがわかる。

総括

アーケードゲームは、基板を購入してくれるオペレーターがいてこそ成立するジャンルである。そのため、プレイヤーにとって非常に魅力的な多数の販促グッズが、主に業者向けのみに製作されるという構造は変わりようがない事実である。
しかし、実際にインカムを投じ、支援してくれるのはプレイヤーである。そして各メーカーは、このオペレーターの向こう側にいるプレイヤーをちゃんと意識しながら、販促グッズを製作している。『業者向けだからといって、プレイヤー無視ではない』。今回特集を組んで感じたのは、この喜ばしい事実である。
各メーカーの広報の皆様には、ゲームを間接的に盛り上げる素材として、これからも魅力的な販促グッズを作り続けてもらいたいと切に願う。

いと思いますよ。
やっぱり最大の影響力は「高インカム」かな。前作や、ロケテストの成績がいいものは何も言わずに買ってくれますからね。そのかわり低いのはそりゃもう、酷いですよ。
テレビコマーシャルに関してはうちでもコンシューマのやってますが高いんですよね。ゲームがもう1つ作れるくらい動くことなんか結構ありますよ。効果的にするには億単位かかるんです。
コンシューマはまだしも、アーケードって基本的にゲームファンじゃなくてオペレーターに基板を買ってもらうわけだから、販売先の絶対数が低いんですよ。
結局、今って2000〜3000枚出てよかったっていうときでしょ、コンシューマのように不特定多数の人間、それこそ何百、何千万という人に対しての宣伝とは根本的に違うんです。数千人に対してアピールするにはテレビコマーシャルは高いんですよ。それでもリターンの見込みがあればやるかもしれませんがね。
もう1つ、プレイヤーを考えてみてください、コンシューマは購入してパッケージをあけるまで中身がどのようなものかわからないでしょ？だけどアーケードゲームはお金を入れる前にプレイするかしないか選択できるんです。
これがどういうことかというと、コンシューマはパッケージをあけるまでわからないのだから、『面白そう』『良さそう』というように商品のイメージを作り上げて購入意欲を起こさせないといけないんです。その点アーケードはゲームセンターに行けばそのゲームが面白いのか面白くないのかはっきりとわかるんですよ。その判断の後、お金を入れるか入れないかの選択ができるんです。
つまりアーケードゲームってだませないって言うか、本当にゲームでの勝負なんですよね。結局、ゲームの内容の良さが重要なんです。
あと、一般向けにコマーシャルを流しても購入してくれるのはオペレーターって、対象が微妙にズレているって理由もありますよ。そのほかにも理由はいろいろとね。

今回はこんなところで。続きは次の機会までお楽しみに。怪しいのを用意しておく。

ゲーメストのゲームグッズ

ROUND2

描き下ろしイラストレーター

■石田敦子　■柴田亜美　■島津わか乃
■ぢたま㊎　■天王寺きつね　■蘭宮 涼
■るりあ046　■MONDO.恵
■？？？？？？［ゲーメスト、X-MARKET誌上にて募集した一般からの応募によるイラストレーター］

12月12日発売!!

全146種+α【スペシャルカード9種】

価格　1パック（10枚入り）……………………333円（税抜）
1ボックス（15パック入り）…………4995円（税抜）

カード構成
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98、SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝、幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～、リアルバウト餓狼伝説2、メタルスラッグ2　ほか

彩京〈PSIKYO〉トレーディングカード
全117種類（スペシャルカード 9 枚・ノーマルカード108枚）
価格：1パック（10枚入り）/343円（税抜）
1BOX（15パック入り）/5145円（税抜）

タイトーユニバーストレーディングカードPART.1
全99種類（スペシャルカード9枚・ノーマルカード90枚）
価格：1パック（10枚入り）/314円（税抜）
1BOX（15パック入り）/4710円（税抜）

スーパーリアル麻雀トレーディングカードPART.2
全100種類（スペシャルカード5枚・ノーマルカード95枚）
価格：1パック（10枚入り）/314円（税抜）
1BOX（15パック入り）/4710円（税抜）

スプリガン　THE MOVIE　トレーディングカード
最大81種類（スペシャルカード9枚・ノーマルカード72枚）
価格：1パック（10枚入り）/343円（税抜）
1BOX（15パック入り）/5145円（税抜）

ファイナルロマンス4トレーディングカード
全116種類（スペシャルカード10枚・ノーマルカード106枚）
価格：1パック（10枚入り）/314円（税抜）
1BOX（15パック入り）/4710円（税抜）

絶賛発売中!!

お求めは、全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋でどうぞ。

CD SHOOTING FREAK SOUND SERIES ガンバード2



彩京の代表作「ガンバード」の続編「ガンバード2」！これが早くもCDに！ゲームの登場から半月と空けないリリースっぷりは諸兄の購入欲をたまらなくそそるのではないかッ？なんと「ガンバード」もカップリングだ！

12月4日発売　SGCD-0004　1800円（税別）

制作担当：マウントのはなし
こいつぁーすげい。マリオン様もビックリだね。クドいようだが、ゲーメスト&サイトロンのCDは生産数限定。お値段も手頃だから、迷ったときは買っとこう。

© PSIKYO

CD SHOOTING FREAK SOUND SERIES 弾銃フィーバロン



あまりにアナーキー、とてつもなくダンサブル！そんな「弾銃フィーバロン」がCDになった！はっきり言って、快挙である。毎度のことながら限定生産、マルゲ屋or読サビだけの販売だから、後悔したくないチミは即ゲットだ！

12月4日発売　SGCD-0003　1800円（税別）

制作担当：マウントのはなし
フィーバァァアーッ!世界のブラザーが待っていた!懐かしくも新しいDNAを揺さぶられるナンバーの宝庫ッ!ゲーセンで満足に聴けなかったウップンを今こそ晴らせい!

© CAVE

CD SHOOTING FREAK SOUND SERIES 怒首領蜂/エスプレイド

「SCITRON&GAMEST PROJECT」第2弾！



ゲーム性へのあくなき追求が生んだ、硬派シューティング2大作品を、おしみなくカップリングで収録。あのスーパープレイヤー「ZBL・NAI」氏による、開発者へのこだわりのQ&Aもライナーノーツに特別収録!!楽譜付きです。

絶賛発売中　SGCD-0002　1800円（税別）

マルゲ屋とゲーメスト誌上「読サビ」のみの限定販売！

© ATLUS/CAVE 1995,1996,1997

スプリガン ポスターセレクション

スペシャルはたかしげ・皆川両氏のサイン（箔押し）入り

業務用景品　好評発売中

全10種類（スペシャルポスター1種・ノーマルポスター9種）

©たかしげ宙・皆川亮二/小学館 少年サンデーコミックスより

※改良のため、仕様は予告なく変更になることがあります。ご了承ください。
※こちらの商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求め下さい。







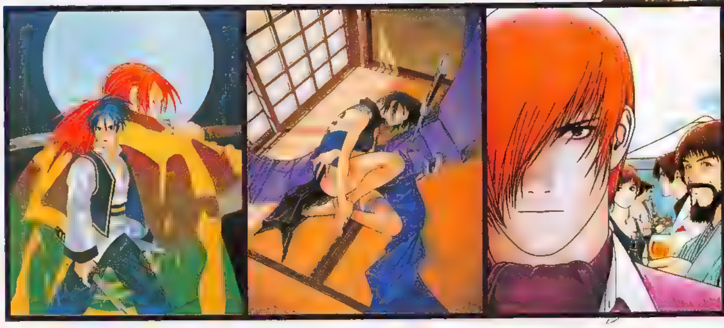
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST

好きだから一生懸命!!

SNKトレーディングカード

98年度SNK渾身の話題作を網羅。また最新作「幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～」をどこよりも早く収録。





大好評発売中!! ●通信販売のお問合わせ:新声社 読者サービス部 TEL.0120-521917(10時~17時　土日祝日休み)●商品の問合わせ先:TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

NEO・GEO GALSカレンダー1999

これなしにゲーマーの年は明けない!

〈参加イラストレーター〉
織倉まこと　介錯　さいとうつかさ　花屋敷ぼたん　広川犬介　かんとり・ふぁーむ　西月力　都築和彦(掲載順)

■価格2200円(税抜)
■A2サイズ
■オール描き下ろし8枚(8枚目はポスター仕様)



サイキックフォース2012カレンダー1999

サイキッカー、ここに彩る…

熱狂的ファンを持つサイキックフォースの魅力をカレンダーに集約しました。黒を基調にしたデザインが世界観を鮮やかに演出します。あなたのサイキックライフに欠かせないアイテムの登場です。

■価格1800円(税抜)
■A2サイズ　7枚



須藤真澄コレクション ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999

あなたの机でゆずと仲間が旅に出ます☆

ありそうでなかった「ねこ」のカレンダーがついに登場!コミックで人気をふりまく「ゆず」が卓上カレンダーになりました。フォトフレーム仕様なので、好きな絵といつでも一緒です。

■価格2200円(税抜)
■A6サイズ　6枚
アルミフレーム付き



キリトリ線

ご注文書

	商品名	ご注文本数	書店印
好評発売中	ネオジオギャルズカレンダー1999 価格:2200円(税別)	本	
	サイキックフォース2012 カレンダー1999 価格:1800円(税別)	本	
	須藤真澄先コレクション ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999 価格:2200円(税別)	本	

お客様　氏名　　住所　　電話番号(　　)-(　　)-(　　)

新声社 〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26 TEL03(3293)9321 FAX.03(3293)9329

※注文書はコピーしてお使いいただけます。必要事項を記入の上、お近くの書店にてご注文下さい。

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

彼女たちのコトもっとよく知りたい人に。新声社の美少女ムック。

Win95&98

いちょうの舞う頃 ART COLLECTION



©Types

美少女ゲームムック制作の醍醐味?無修正の原画やCGを目にすることができることかな。今回の『いちょうの舞う頃』もデータが無修正で届いてしまって、嬉しいやら恥ずかしいやら…。でも、ムックでは修正されてしまっているんだよね。まあ、無修正の原画はともかく、それに匹敵するくらい希少な設定画やラフイラスト、メーカー開発陣のコメントなども掲載されているので、みんなはそれで我慢してね。

本体価格2000円+税

好評発売中

彼女はメイド 攻略&設定資料集



©BELL·DA

ベルダのメイドゲーが1冊の本に!

「リエゾン」で大ブレイクしたベルダの最新作「彼女はメイド」の完全攻略&資料本!この1冊で、メイドのすべてがわかります! もちろん、秘蔵&書き下ろしのムフフ☆な画像も…!?

本体価格2000円+税

好評発売中

Lag 攻略&設定資料集



© GIGA 1998.

魅力溢れるキャラクターたちのイラストや貴重な線画などをメインに、ゲーム攻略まで掲載して『For Season.』の魅力を完全収録!!

絶賛発売中

本体価格2000円+税

For Season. 攻略&設定資料集



© 1998 AARU

魅力的なキャラクターたちのイラストや原画、ゲームをプレイしても見ることができない貴重なラフイラストを満載した充実した内容。

好評発売中

本体価格2000円+税

速報!! 「まゆ」攻略&設定資料集(仮)
12/16発売予定　本体予価2000円+税

PlayStation

ファーストKiss☆物語(ストーリー) ビジュアルカレンダー





PC-FXで発売され、他機種ユーザーを悶絶させた注目の恋愛アドベンチャーゲーム「ファーストKiss☆物語」が、ついにプレイステーションに登場!シナリオの追加や様々なバージョンアップ要素も全て網羅!これがあれば12人の女の子と楽しい学園生活がおくれます。

本体価格1280円+税

好評発売中



©HuneX 1998

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST

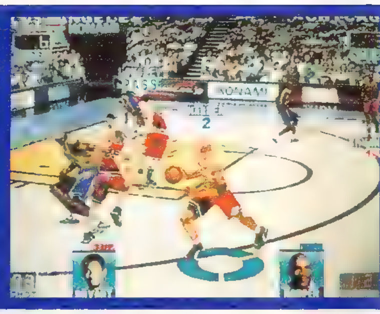
今号の

NEW GAME TITLE 12/30.1998.

NBA プレイバイプレイ

NBAスポーツゲームのコナミから最新バスケゲームが登場！選手、チームすべてが本物！

P.106へGO！



レースオン！

顔面取り込みシステム「ナムカム」の真価を君に紹介！こんな楽しみ方があったとは？

P.108へGO！



ダービークイズ マイドリームホース

クイズといえばナムコ！が定着してきましたね。子育てとは違った楽しさがここにある。

P.109へGO！



デイトナUSA2 パワーエディション

あのデイトナUSA2がパワーアップ。デイトナUSAでのマイカー「ホーネット」が使えるぞ！

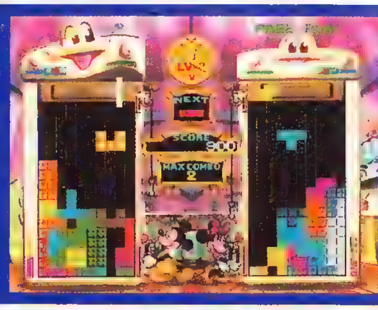
P.110へGO！



マジカルテトリスチャレンジ featuringミッキー

マジカルでコミカルなテトリス登場。まずはチャレンジしてみそ。

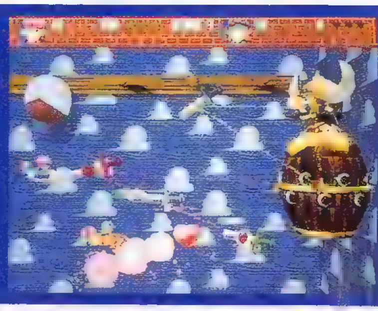
P.111へGO！



パイロットキッズ

彩京から、1年ぶりに3Dポリゴンシューティングが登場！本誌独占スクープです！

P.112へGO！



NBAプレイバイプレイ

メーカー　コナミ
ジャンル　スポーツ
発売時期　12中旬

**ロックアウトで欲求不満の
NBAファンよ
このゲームがあるぞ**

文：がっちん（基本操作）SHO（特殊操作）



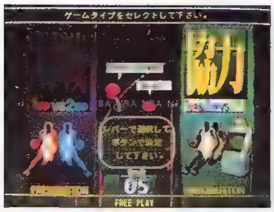
あの興奮が再び

コナミからあのスラムダンクシリーズの集大成と名高い、NBAプレイバイプレイが発売される。根強いファンを獲得している同シリーズであるが、今回は初の3Dポリゴン。たっぷりと遊べること間違いなしだ。人を超えた超人たちのスピードと高さに酔いしれるぞ。

まず、このゲームのセールスポイントとして挙げられるのが、NBAの版権を使用していること。全NBAチーム（29チーム）が使用可能なのはもちろん、選手の個性付けの細かいデータや顔の輪郭、体型まで忠実に再現。マニアならすぐにわかってしまうほどデキがいい。

さらに、実在のシカゴブルズでスタジアムアナウンサーを務めるレイモンド・クレイの実況がプレイをさらに白熱させる。

さて、ゲーム方式のほうは16チームのトーナメント戦。実際のNBAプレイオフの雰囲気が伝わってくる。1試合は4Q（クォーター）からなり、各Q終了時に同点以下の場合は敗退となる。プレイヤーは1Pか2人の協力プレイでCPUに挑むほか、2人での対戦プレイや2対2での4人同時プレイも可能だ。これは非常に盛り上がれるぞ。



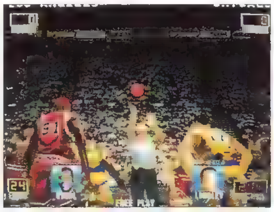
多人数であるほどおもしろい。4人対戦プレイはやるしか。

操作は簡単

次に、ちょっとしたバスケのルールも踏まえてゲームの流れを追っていこう。下の図と併せて読んでほしい。

まずオフェンスで、ボールを運ぶのはドリブルとパス。ドリブルは一気に持ってはいけないが確実に運んでくれる。ガードというポジションに得意な選手が多く、スピードもある。レバーのみで操作できてボタンは必要としない。ただ1度やめてしまうと再びドリブルすることはできない。パスは慎重かつ迅速につなぎプレイヤーチェンジをうまく使うのがコツだ。

また、シュートはAボタンで行うのだが、24秒以内に行わないといけないというルールがあるので注意。これは画面の左下に表示されているのでたまーにチェック。



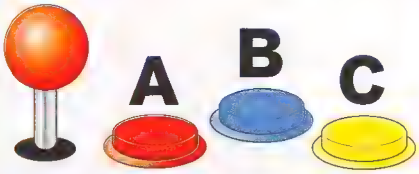
栄光のファイナルを目指し、長い道のりが始まる。

他に5秒以内のスローイングは自動的に投げ入れられるのでオーバータイムはなしとなっている。

ディフェンス側はボールを奪うか24秒守りきれば攻撃可能となる。もちろん得点されても攻守交代。

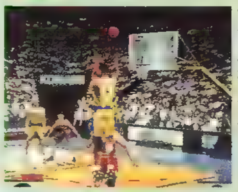
ブロックショットはタイミングが命なので、シュートフェイクに引っかからないように使おう。ファールはないので止められそうなときは厳しく当たって構わない。

基本操作説明



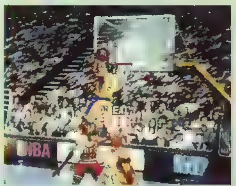
オフェンス

Ⓐシュート



Aボタン押しっぱなしでジャンプで放すとシュート。このとき、最高点に達するところで高い位置から高確率のシュートを打つことができる。ほかにAボタンをちょん押しすることでシュートフェイクをかけることができる。

Ⓐ or Ⓑリバウンド



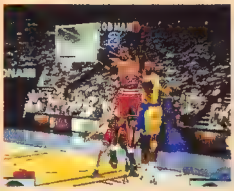
シュートミスでこぼれたボールを拾う、地味ながら試合を左右する重要な行動。オフェンス時であればそのままダンクシュートを行ってくれることもあるので、協力プレイのときのミドルシュートは声を掛け合うといい。

Ⓑパス

前線にボールを送るときやディフェンスを揺さぶるときはパスをつなぐ。このとき、渡す味方のラインにディフェンスのプレイヤーがいないようにコントロールしたい。よって、画面外に受ける側がいるときには十分に注意したいところ。そのためにも、プレイヤーチェンジでもらう側の工夫が必要で、ボールの近くに寄ってあげたり、外に開いてあげるとパスカットさせる確率がグンと減る。

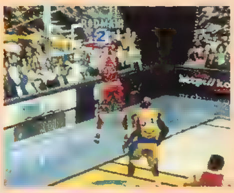
ディフェンス

Ⓐブロックショット



シュートされない最後の砦がブロックショットだ。とにかくタイミングが重要で、バッチリならほとんど止めることができる。逆にずれるとどんなに大きなプレイヤーでも止めることはできない。対戦ではフェイクに注意だ。

Ⓐ or Ⓑリバウンド

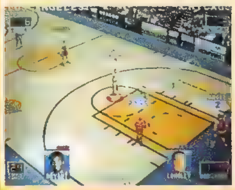


ディフェンス時もリバウンドは重要となる。基本的にボールをチェックしているので、カーソルプレイヤーがゴール下にいるとは限らない。プレイヤーチェンジでゴール下の選手に合わせてから使っていこう。

Ⓑスティール

攻撃的なディフェンスがスティールだ。今作はドリブルのボールを奪うことが非常に難しく、トライしたプレイヤーは失敗時に大きくはじかれる傾向にある。よって、闇雲にBボタンを連打するのではなく、パスカットに少し重点を置いてディフェンスしてみるといい。もちろんスティールに失敗したときは、すぐにプレイヤーチェンジで都合のいいプレイヤーにカーソルを持ってくることも忘れずに。

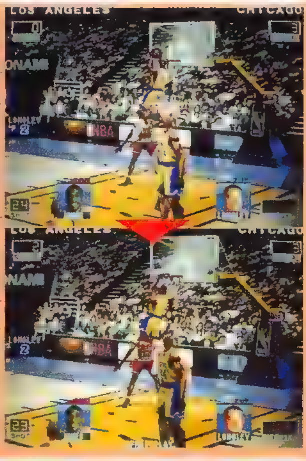
Ⓒプレイヤーチェンジ



前にパスしたいときやディフェンス時に抜かれてしまったときは、すかさずプレイヤーチェンジで有効なプレイヤーに移動すること。スピーディーに展開するには欠かせないボタンで、広い視野が要求される。早く慣れよう。

SPECIAL PLAY ボタンとレバーの組み合わせで数々のスペシャルプレイが可能！

リバウンドダンク



リバウンドダンクは場所取りとタイミングが命。シュート後のフォローは忘れずに！

オフェンス時のリバウンドを直接ダンクにいくのがリバウンドダンクだ。操作方法はゴール下で、タイミングよくＡボタンを押せばいい。しかし、非常にタイミングが難しく、なかなかボールにさわれない。ボールの跳ねた高さと、自分がジャンプする高さを把握してタイミングを合わせるしかない。さらに、確率をあげるためには、ゴール下のポジションどりが重要になってくる。外からのジャンプシュートを撃った瞬間に、別の選手がゴール下に走り込むといったパターンを作り、操作になれることが大切だ。協力プレイのときは、シュートを撃たない側が必ずゴール下へフォローにいこう。

ダンクシュート



かっこいいとしか言いようがないダンク。君は何種類のダンクが見られるかな？

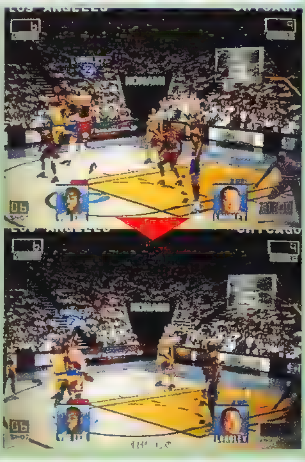
ＮＢＡといえば豪快なダンクシュートというイメージがあるが、それを見事に再現しているのがうれしいところ。

操作方法は、ゴール近くでレバーをゴール方向に入れながらシュートボタン（Ａボタン）を押せばＯＫ。ダンクしようとして普通のジャンプシュートになってしまう人は、レバーがニュートラルになっているので、しっかりレバーを入れるように心掛けよう。

同じダンクでも、さまざまな種類があり、どれも一見の価値はある。ダンクの種類を変化させるには、距離や角度を変えてＡボタンを押せばいい。

ワンハンドダンクや、バックダンクなど、豪快なダンクがあるので試してほしい。

フェイダウェイ・フック



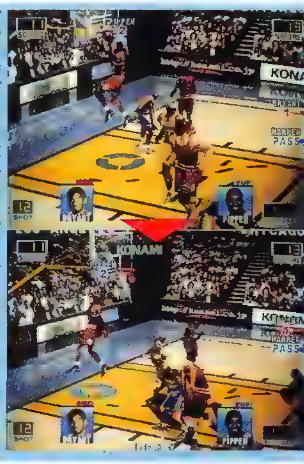
通常のタイミングで飛ばれてもフェイダウェイならばブロックされないのがいい。

フェイダウェイシュートは普通のジャンプシュートとは違い、後ろにさがりながらジャンプシュートをするので、ブロックされにくいといった特徴を持っている。フックシュートは片手でボールを持ち、自分の後ろからシュートするので、フェイダウェイ同様にブロックされにくいのだ。

操作方法は、ゴールと逆方向にレバーを入れながらＡボタンを押せばいい。

このシュートは、普通のジャンプシュートをブロックするタイミングで飛ばれてもブロックされないことが大きな特徴だが、その分通常のジャンプシュートよりも成功率は低いのでうまく使いたい。

ダンクパス

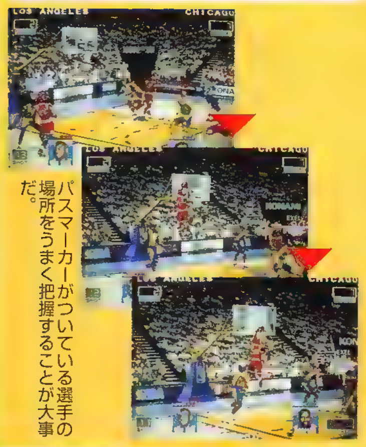


ダンクでディフェンダーをゴールに引きつけ、裏をかいてパスを出す華麗なプレイだ。

ダンクにいくと見せかけて、実はパスといったトリッキーなプレイで相手を混乱させる特殊技。操作方法は、ダンクシュート中にパスボタン（Ｂボタン）を押せばマーカーがついている選手に対してパスを出してくれる。

実戦で使う場合は、ダンクにいこうとしても、ゴール下を固められ、ブロックされそうなときに使うのが一番効果的。ダンクが決まるのにダンクパスを出してしまうと、非常にもったいないので、むやみにダンクパスをするのは控えよう。さらに、パスを出す方向も近くの選手にパスするのではなく、なるべく左右に開いて外からシュートするのがセオリーだ。

アリウープ



パスマーカーがついている選手の場所をうまく把握することが大事だ。

シュートのようなループボールを空中でキャッチして、そのままダンクシュートするという豪快なコンビネーションプレイ。操作方法はパスマーカーがついている選手がゴール付近にいるときに、ＡボタンとＢボタンを同時押しすれば自動でアリウープになる。　しかし、パスマーカーがついている選手がゴールよりも若干遠いときには、ループボールをキャッチしてくれないときがあるので注意が必要。また、パスマーカーがついている選手の前にディフェンダーがいるときには、簡単にブロックされてしまうので、使いどころを見極めることが大事だ。うまく決まれば、気持ちよさ100倍だ！

ダブルクラッチ



空中でボールを持ち替える姿は、何度見ても感動的！一試合中一度は決めたい。

ダンクシュートの途中にボールを持ち替えてレイアップへと切り替える、超高等技術がダブルクラッチだ。操作方法はダンクシュート中にもう一度、Ａボタンを押せばＯＫ。

実際に使う場面といえば、ダンクシュートにいったときに、ディフェンス側がブロックしてきたときが一番ベスト。ひらりとディフェンダーをかわしてシュートする様は、まさにテクニシャン！といった感じで非常に盛り上がる。

しかし、ダンクパス同様ダンクが決まるのにむりやりダブルクラッチにいく必要はないので注意しよう。ダンクが無理そうなときは、とっさにダブルクラッチに切り替えるよう心掛けよう。

レースオン!

メーカー　ナムコ
ジャンル　ドライブ
発売時期　発売中

いかによく写るか!あっ違う!
いかに速く?カッコ良く…ってもう!!



「ナムカム」搭載のレースゲーム!!

プレイヤーの顔をカメラで録り込んで、ゲーム画面に登場させ、対戦シーンをさらに熱くさせてくれるのがナムコの新システム「ナムカム」!

このシステムの採用を決定しているうちの一つが今回のこのレースゲーム「レースオン!」である!



コースは3つ。ここでその形をチェックしてから選ぼう!

このシステムにより、今までは、画面から目をそらさないと相手が誰だかを確認できなかったが、それがライバルとなるマシンの上部の顔フォトにより、すぐ確認ができるようになった!となればレースはさらにヒートアップ!負けられねーぜ!



クルマは個性的な4つのタイプから選ぶことができる!

バトルフィールドは3コースから!

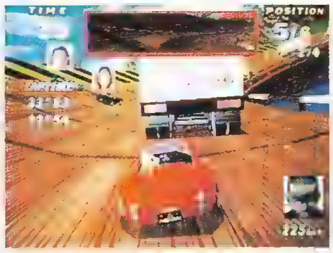
遊べるフィールドは、覚えやすい周回コースから、イベントありのコース、そして覚えるのが大変な1本道コースと3つが用意されている!

それらを紹介しよう!

マウンテン

このコースは、きついコーナーがなく走りやすくなっているので初心者向けのコースといっていいだろう。

でもその途中には、ガードレールのない部分があったり、通常のレースでは考えられない交差点まであるので、決して気を抜けないコース!



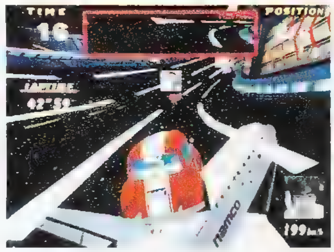
コース上にはライバルがウジャウジャ!ぶつかってられない!

勝負のポイントは、いかに高速を維持して走るか!接触はもちろんダメだが、いかに直線的に走るかがポイント!

テーマパーク

周回コースではあるが、マウンテンに比べると確実にコースがレベルアップをしている。となると、ある程度このゲームに慣れてからか、レースゲームに慣れている人がプレイをするといいだろう。

勝負のポイントになるのはまずしっかりコースを覚えているかどうか。その上で、しっかりコーナーを高いスピードで抜けられるかがプレイヤーに問われるところ!



コースの名前の通り、コース自体がテーマパークに!

また交差点もうまくクリアしないと単なるロスタイムになるので気をつけたい。

シーサイド

ひたすらゴールを目指して1本道を走るコースがこのシーサイドである。

1プレイで1回しか走れないため、コースを覚えるのが大変になる点が難しいところ。

でもそこは君のドライビングテクニックと反射神経であらゆるアクシデントを乗り越えていってほしいところだ!

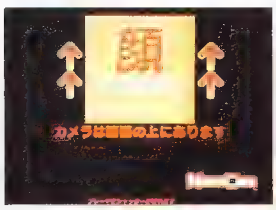


アップダウンをしつつ左右に曲がりながらゴールを目指す!

まずは写り方をチェックだ!!

さて、レースゲームなので、一番気にしたいのはドライビングテクニックになるのだが、それじゃあ今まであったレースゲームと同じ遊び方になってしまう。

せっかく「ナムカム」があるのですから、これをしっかり使って遊ばないと、このゲームに失礼でしょう!というわけで、その「ナムカム」で遊んでみました!



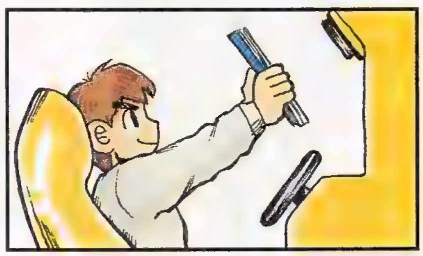
さあ録り込み!準備はいいかなあ?録り込める時間は少ないぞ!

この「ナムカム」、ただ写ればいいわけですが、その写り方にちょっとひと工夫をしてみたい。



「パーン!」カメラから5cmぐらいの距離で、こんな風に写る!

多分みんながやるのは、「きれいに!カッコ良く!」と思うはず。さらには、「笑わせてやるぞー!」と変な顔をしてみたりといろいろしていると思う。それもいいと思うが、さらに上をいくために、自分自身ではなくて、別のものを録り込んでみてもいいのではないかな?



それが図にあるようなシチュエーション!

例えば顔が描かれている本などをカメラの前に出すとかってのもいい!それがここにある写真!(この顔は!そうタイムクライシス2の…)



ゴール!結果は?残念ながら2位!(他はCPUばかりですが)

ここで使ったのは、ナムコの情報誌である「ノアーズ」にあったたて3cm、よこ2cmのイラストを録り込んだもの。

けっこうきれいに出ているのがわかると思う。

「ナムカム」をこんな風に使ってみるのもいいのでは?

(これをすると、相手が誰なのかわからなくなっていいかも…意味がない?)

ダービークイズ マイドリームホース

メーカー	ナムコ
ジャンル	クイズ
発売時期	未定

調教からレースまで、競馬の面白さを詰め込んだ馬育てクイズゲームの登場だ。徒党を組んでレッツ問答。



最高の名馬を育てよう

マイドリームホースは子育てクイズマイエンジェルをベースにした馬育てゲームだ。まずは自分が育てる仔馬の父と母を選択しよう。これらには実在する種牡馬（父）と繁殖牝馬（母）の名前が使われている。歴代の名馬たちの仔馬を作ったり、現在活躍中の競走馬の弟や妹を作って遊べるのだ。



実在する繁殖牝馬たちだ！競馬ファンにはたまらないだろう。

後は調教クイズ、調教イベント、レースクイズを繰り返して自分の馬を育てていこう。レースに勝つことで順位に応じた賞金が与えられ、生涯獲得金額に精算される。勝ったレースの数によりエンディングが変化するのだ。君は愛馬を名馬の殿堂入りさせることができるだろうか？



新馬戦、皐月賞、有馬記念など有名レースを制覇していこう。

レースの合間には調教クイズと調教イベントがある、フフフ。調教クイズではパワー問題とスピード問題が出題され、解答することでそれぞれパワーとスピードパラメータに影響するのだ。正解が続くと調子パラメーターが上昇する。愛馬を良い状態に仕上げてレースに挑ませよう。



これがパワー問題。多く答えると追い込み型の馬になるぞ。

調教イベントはマイエンジェルでおなじみのハプニング4択。これで馬の属性をプレイヤー好みのものに補正することが可能だ。パラメータ低下の選択肢もあるので厩務員の気持ちで選ぼう。問われるのは愛と幾ばくかの金である。



「新しい蹄鉄はこのブツブツが最高…け、健康サンダル!?」

本日の山場！ レースクイズ

マイドリの華、それがレースクイズだ。クイズに答えれば一着になれるがそこは波瀾万丈のグレートレース、出題にかなりクセがあって一筋縄ではいかない。パートごとに詳しく解説していこう。

①レース前半

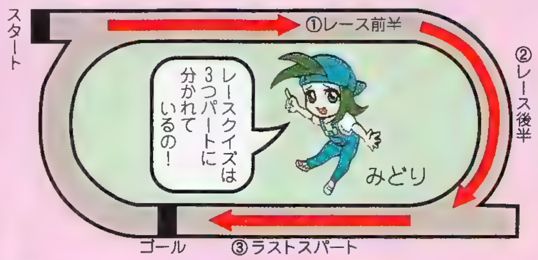
ノルマクリア形式で一定数正解するまで次へは進めない。出題は通常型だ。正解状況によらず、馬の脚質によって順位が決まる。ようするにスピード重視の逃げ馬なら馬群の先頭に、パワータイプの後半追い上げ馬なら後方に位置するのだ。



前半はノルマクリア型。時間をかけて確実に当てていこう。

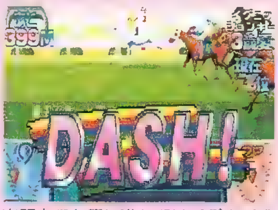
②レース後半

後半は問題数固定形式だ。早く正解することでパワーがたまり、ノルマ終了後に加速されるぞ。高い正解率で馬群から抜け出そう。出題形式は「1問2答クイズ（選択肢の中の正解を二つとも答える）」などの特殊型だ。早押し命。



③ラストスパート

ドンケツからでも1位を狙える場所「それがスパートだ！制限時間内にたくさん答えてムチを入れよう！正解するごとに加速するので順位の変動が激しいぞ！お手つきなしなのでわからない問題はボタン連打するのも一つの手、早回し？



出題中でも馬は進んでいくぞ！（残りMが減る）問題は特殊。



後半は問題数固定型だ。早押しでパワーを溜めるのが目的。

特定のレース前では枠番連勝複式馬券を買うことができる。イグニッションキーが1着、2着にアルファウェーブがくると予想した場合は1-3で3番のボタンを押せばベット完了。当たればお手付き数が増えるぞ。プレイヤー馬を一着と想定しての賭けなので、なんとしてもレースで勝たねばならない。



大穴はお手付き数3回復だ！昔アイスで3本当たりってのがあったな。

馬の耳にホーリースペル メリークリスマス

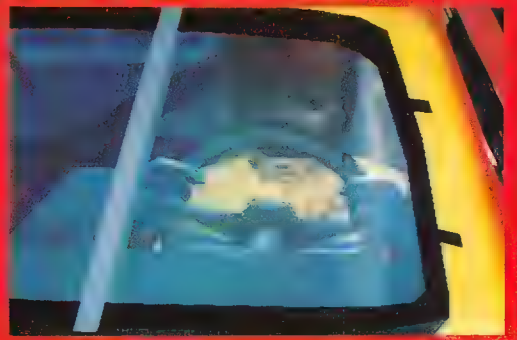


デイトナUSA2パワーエディション

DAYTONA USA 2 POWER EDITION

メーカー セガ
ジャンル ドライブ
発売時期 未定

あの「ホーネット」で「2」を走れるようになった!!



「ホーネット」か!! 「通し」でレースも!!

セガAM2研が誇る「デイトナUSA2」にニューバージョンが登場する!

今回は、その登場によってどんなところが変わったのかをチェックしてみたい!

まず大きな変化は、3コースが一気に走れるモードの追加、そして「1」の主役、「ホーネット」の登場だ!



新たに「MIX」というモードが加わった!

新しいモードの説明は後ほどするとして、プレイヤーの注目はやはり「ホーネット」の存在!あのマシンで「2」のコースが走れることだ!



あの「ホーネット」で「2」を走れるようになった!

このホーネット、なんと性能が「1」のまま!となると…走りも違うってことです!

どうやって次のコースへつながる?

新しく加わったモードだが「中級」「上級」「初級」の順で1周ずつ走る形でゲームが展開される!で、気になるのはどうやって次のコースに移るかってことだ!



中級から上級へ!最終コーナーのところから駅のところへ出る!

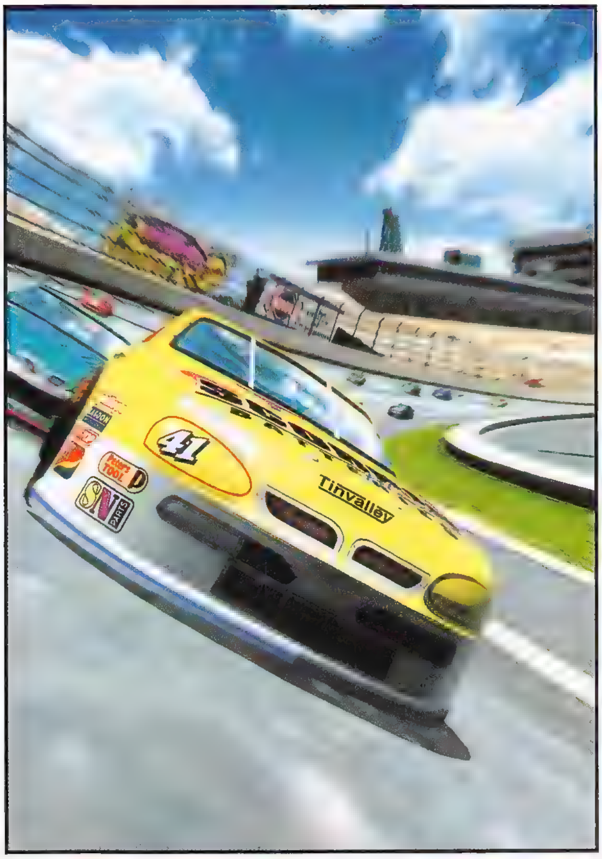
まず中級を普通にスタートする。そして最後のコーナーを左に曲がっていくと…右に進むトンネルが!ここへ入って抜けると上級のステーションのところへ!そこから上級を走り、360度コーナーを抜けた先でトンネルにまた入り、初級のピットロードへ!そして1周しゴールへ!



上級から初級へは、分岐する部分で新しいコースへ移っていく。



初級へは、なんとピットロードへ出てからの展開となる!



「上級」コース攻略予習編! さらにインを突くテクニックの存在!!

さて、このゲームで速く走るためには、ドリフト走行ができないといけないわけだが、そのドリフトのさせ方に、新しいやり方が出てきているので、次回の本格的な攻略がスタートする前に、予習という形で、その新しいテクニックを勉強しておきたい。

それは従来「4↓2↓4」だったギアチェンジを「4↓1↓4」とするドリフト!





4速・1速・4速でドリフト!これが時代の主流へ!

これにより、より早くマシンの向きを変えること、短時間で減速を終了することができ、ドリフトしている部分の平均速度を上げることができるのだ!

この方法は、もちろん上級以外でも通用する!

「4・2・4」と変わってくるのは、ギアによる減速量が増えるので、今までよりもハンドルの切り込む量を抑えないといけないこと。



2速・1速・2速でさらにインへ寄るテクニックも存在する!

さらには、より奥まで突っ込めるという点だ!

ただマシンの挙動がより不安定になりやすいので、さらに習得までに時間がかかるはず!でも確実に速くなれる!

詳しくは次回の攻略で!

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

メーカー カプコン
ジャンル パズル
発売時期 発売中

あのテトリスにミッキーマウスが登場！



ルール知ってる?

このゲームのルールはみんながよく知っているテトリスが基本となっている。ゲームは対戦形式で進行し、CPUまたは2Pプレイヤーと対戦し、先にピースが積み上がってしまったほうの負けになる。この辺りはいままでのテトリスでお馴染みだと思う。もちろんそれだけで終わるはずもなく、このゲームには今までのテトリスにはなかった新要素がいっぱいだ。まずはそれを解説していこう。

相手をじゃまするには

相手側にアタックする手段は選んだモードによって異なり、一度に2ライン以上消すとマジカルテトリスモードでは相手におじゃまピースが送られ、アップダウンテトリスモードでは相手のフィールドの底がせり上がってアタックするようになっている。



フィールド上に並んでいる、おじゃまピースが見えるかな。

カウンター

送られてきたおじゃまピースはフィールドの上に表示され、これが全部落ちてくるまでは通常のピースは落ちてこないようになっている。

またおじゃまピースが送られてきた時にラインを消すとおじゃまピースを逆に相手に送り返すことができる。これをカウンターといい、送り返すごとにおじゃまピースは大きくなっていき、最後には5×5の大きさにまで成長する。最大まで育ったピースはもう送り返すことはできなくなってしまう。



カウンター合戦の結果、こんなに大きく育ちました。

5ライン同時消し その名もペントリス

このゲームでは普通のテトリスのピースに加え様々な変な形をしたピースが現れ中には5ライン分の長さの棒がある。ということは…そう5ライン同時にラインを消すことが可能になったのだ。それはペントリスという。ペントリスはそうやすやすとは決められないだけあって、成功時には難しい(相手にとってすごくじゃまな)ピースを送ることができる。



これが5ライン消しペントリス。いえーい。

マジカルゲージ

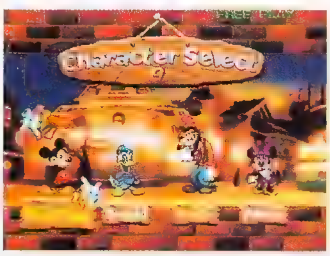
フィールド横に表示されているゲージは1ライン消しをしたり、アタックされると溜まっていき、いっぱいになると自分のフィールドのピースをこのゲージの高さまで揃えてくれる。フィールドに残るのはテトリス待ちの4列だけなので、追いつめられたら1ライン消しを狙っていこう。



積み上がってもこれで復活。追いつめられたら、ひたすら1ライン消しをしよう。

4人のキャラクターが使用可能

使用キャラクターはミッキーマウス、ドナルドダック、グーフィー、ミニーマウスの4人から選択可能。1人用モードではキャラクターごとに、ディズニーが書き下ろしたオリジナルストーリーが楽しめる。もちろんこの4人以外にもおなじみのディズニーキャラクターたちが多数登場するので、ディズニーファンの人はそれだけでたまらないはずだ。



好きなキャラクターを選ぼう。



選んだキャラクターによってオリジナルストーリーが楽しめる。

練習モードもあるよ

テトリスはやったことないという人も、テトリスに自信のある人もまずは練習モードをプレイしてみよう。このゲームの基本をていねいに教えてくれるよ。



初プレイは練習モードがおすすめ。

パイロットキッズ

メーカー 彩京
ジャンル シューティング
発売時期 未定

敵に向かって撃ちまくるばかりがシューティングじゃない！　彩京初、マーキングシューティングの登場だ。

TM　©1998 PSIKYO



不思議な世界へのご案内

仲のよい姉妹のエマとジェフ。ある日、いつもふたりが遊んでいるおもちゃたちが勝手に動きはじめ、部屋中を荒らしまわりはじめました。ふたりは「ねじ天使」の不思議な力で小さくなり、おもちゃの戦闘機に乗り込んで、おもちゃたちを狂わせた張本人を探しだしに出かけるのでした。

実にメルヘンチックなストーリーで始まるこのゲームは、横スクロールのシューティングゲーム。プレイヤーはジェフ（1P）とエマ（2P）が乗るおもちゃの戦闘機を操って、狂ったおもちゃたちと戦うことになる。

操作方法は、8方向レバーとショット&マーキングの2ボタン。ショットボタンは文字通りショットを発射するためのボタンだが、マーキングボタンは少々特殊で、敵を追尾しながら飛んでいくミサイル（マーキング攻撃）の照準をつけるために使うのだ。

マーキングボタンの使い方

まず、マーキングボタンを押すと、自機と同じ高さ（高さが同じなら背後でもOK）に並んだ敵に向かって星形のマーカーが飛んでいく。このマーカーは、ヒットすると敵の上に固定され、敵に1つでもマーカーが付いている状態でショットボタンを押すことによって、強力な誘導ミサイルであるマーキング攻撃を発射することができる。

このとき、スコアの横に表示されている星マークの数が、一度につけることができるマーカーの上限数（最大6個）になっている。マーキング攻撃は、基本的にマーカーをつけた順番に敵を狙っていくが、この途中でマーキングされていない敵に触れたとしても、それらもきちんと破壊してくれる。さらに、1回のマーキング攻撃で複数の敵を倒した場合、これらの敵のスコアには「×2→4→8」といった具合に倍率がかかるので、一度になるべくたくさん、しかも間隔を離してマーキングすると、多くの敵を巻き込んでハイスコアが狙えるぞ。

また、これとは逆に、1つの敵を複数回マーキングすることもできる。もちろん、複数回マーキングした敵には大ダメージを与えることができるので、ボスなど耐久力の高い敵には、なるべくたくさんのマーカーをつけてからマーキング攻撃しよう。

弾避けが苦手でも大丈夫

さて、ここまでひと通り操作方法の説明をしてきたが、中には「シューティングって、撃つのは楽しいんだけど、弾避けが苦手だからパス」などという人もいるかもしれない。ところがこのパイロットキッズ、実はそういった人たちにこそチャレンジしてもらいたいゲームなのだ。

一見、ゲーム写真を見ただけでは、画面中の敵弾の多さに圧倒されてしまうかもしれないが、これらの敵弾のうち、**なんと赤い敵弾はすべて自機のショットで消すことができる**。そのため、弾幕の隙間をかいくぐるような弾避けができなくても、きっとうまくなれるはずだ。

ただし、白い敵弾には要注意。白い敵弾は後半ステージにならないと撃ってこないが、この弾だけはショットで撃っても消すことができない。

もしもこの弾に追いつめられるようなことがあったら、素直に避けてみてもいいが、1つの敵にマーカーをすべて集中させ、マーキング攻撃を発射してみよう。マーキング攻撃の爆風が、すべての白弾を消してくれる（赤弾はダメだけど）ので、覚えておけば必ず役に立つぞ。

（善之字元帥）

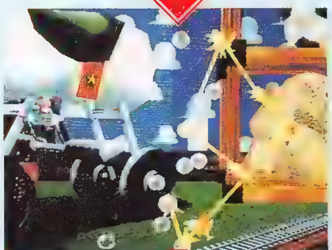


1つの敵に複数回マーキングすることも可能。ボスなどの堅い敵キャラには、全部のマーカーをマーキングしてから攻撃して大ダメージを与えよう！

超カンタン！マーキング攻撃



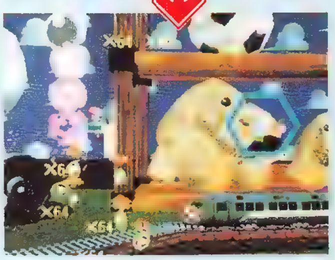
まずはマーキングボタンを押して、敵にマーカーをくっつけよう。



マーカーは、一度に最高6つまで敵にくっつけることができる。



ショットボタンを押すと、誘導ミサイルがマーカーに向かっていく。



1回のマーキング攻撃で複数の敵を巻き込めば、敵に倍率がかかる。



これに対して白い敵弾は撃っても消せない。よく見極めて回避！



赤い敵弾は、ショットで撃つことによって消すことができる弾。

ゴンスパ

PS　アーベル/イマディオ　発売中　通常版5800円　限定版7800円

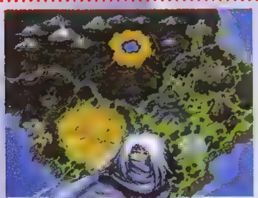
時代を超えた物語が展開!!
エクソダスギルティー

「EVE burst error」「YU-NO」などPCやSSで大ヒットを飛ばした、菅野ひろゆき によるPS新作が登場！　担当　NOW（EXムック）

時代を超えた謎解きが楽しめる

過去・現代・未来という、3つの時代で物語が展開する『エクソダスギルティー』。
物語の舞台は、3つの時代とも地理的な位置は同じ場所になっていて、それぞれの時代で独立した物語が展開しながら、別の時代の人物や出来事に影響を与えるという仕組みになっている。これがマルチタイム-ザッピングシステムと呼ばれるもので、プレイヤーは「神」の視点から、過去編のアイテムを現代編で活かしたり、未来編の情報を過去編で役立てたりと、時代を超えた謎解きが楽しめるようになっているわけだ。

過去編　紀元前1200年頃



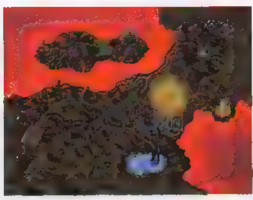
主人公はウル・アークに住む異境の剣士アーレス。育ての親であるマーサの依頼で、南の集落プレン・アークに住む「神の唄」の称号を持つウィルという女の子を捜す旅に出る。



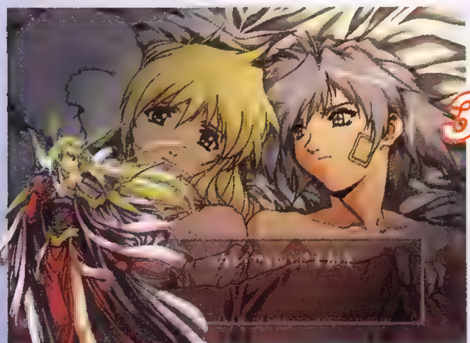
過去編主人公
大地の剣士アーレス

マルチタイム-ザッピングシステム……それは時空を超えた立体的なストーリー

未来編　地球暦821年（西暦13800年）



主人公スィーは花屋の娘として育てられてきた少女。だが、18歳の誕生日を迎えるときに、自分が最後の王女であることを知らされる。そして王位と彼女の持つ「ウィルの鍵」を狙われることなる。



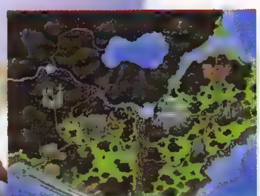
未来編主人公　**スィー**



同じ場所でも時代が違えば 3つのマップと3つの物語がある

過去、現代、未来と3つの時代にまたがる世界。地理的な位置は同じと言っても、時代ごとにマップの外観が微妙に変化しているのにお気づきだろうか？　それぞれの世界に主人公やマップ、独立した物語があり、プレイヤーは好きな物語から始めることができる。また、ゲームの途中でも別のストーリーに切り替えることができる。

現代編　西暦2000年



主人公は真道カスミ。超一流のトレジャーハンターの腕を持つ少年だ。失われた「モーゼの十一戒目」を探索するために発掘調査を手伝うふりをして南ヨーロッパの遺跡を訪れる。



現代編主人公　**真道カスミ**

コンスポ

SS セタ　発売中　6800円（税別）

麻雀から離れた彼女たちの日常は？

リアル麻雀アドベンチャー

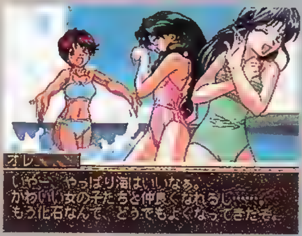
「海へ～Summer Waltz～」

化石を採掘しながら、リアル麻雀ギャルズと恋をする。ちょっと変わったストーリーだ。　担当：NOW（EXムック）

『リアル麻雀』のヒロインたちと作る夏物語

サターンの新作『海へ』は、『スーパーリアル麻雀PⅤ』、『PⅥ』の7人のヒロインが登場する恋愛アドベンチャーゲーム。そう、麻雀ゲームではない点に注目しよう。

物語の舞台となるのは、化石採掘の名所、浜ケ崎。夏休みを利用してこの地にやってきた主人公は、偶然にも観光で来ていたリアル麻雀ギャルズたちと知り合う。ここで主人公は、夏休みの1カ月を利用して化石採掘に励みながらも、ヒロインたち（目当てはもちろん1人）との恋愛を深めていくのが目的だ。『海へ』は本編である『リアル麻雀』シリーズの番外編的な位置にはあるが、本編では決して見ることのできなかったヒロインたちの日常（水着姿もアリ）や、彼女たちの揺れ動く気持ちなどを再現している。『P』シリーズのファンはもちろん、普通の恋愛ゲームファンの人もぜひプレイしてみてくれ！



麻雀から離れたヒロインたちの日常は…？　やっぱり普通の女の子!?



偶然の一致なのか、主人公とヒロインたちは同じ宿で同じ期間を過ごすことになる。



SUPER REAL MAH-JONG PV

遠野みずき（声：中山真奈美）
年齢：17歳（月浪学園2年生）
血液型：A型
身長：164cm
B：88 W：58 H：87

藤原綾（声：山崎和佳奈）
年齢：17歳（月浪学園2年生）
血液型：AB型
身長：169cm
B：79 W：56 H：85

早坂晶（声：丹下桜）
年齢：17歳（月浪学園2年生）
血液型：O型
身長：152cm
B：89 W：57 H：88

主人公
「化石グランプリ」に参加するため、浜崎にやってきたところで、7人のヒロインたちと知り合う。

SUPER REAL MAH-JONG PVI

香山タマミ（声：豊嶋真千子）
年齢：16歳（高校1年生）
血液型：A型
身長：153cm
B：76 W：61 H：82

来宮ゆかり（声：大塚瑞恵）
年齢：19歳（S大学農学部1年）
血液型：A型
身長：163cm
B：82 W：57 H：85

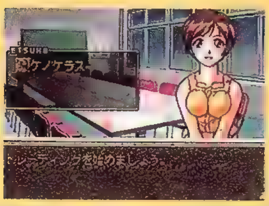
栗原真理（声：柳沢三千代）
年齢：24歳（幼稚園の保母）
血液型：O型
身長：168cm
B：87 W：56 H：89

クリス・ガーランド（声：小山裕香）
年齢：23歳（S大学人文学部）
血液型：B型
身長：172cm
B：93 W：58 H：89

キーワードは「化石」!?

恋愛ADVということで麻雀要素は皆無と思いきや、意外なところで麻雀要素を発見。それが「化石グランプリ」だ。約50種類にも及ぶ化石は7種類に大別され、プレイヤーは同じ種類の化石3個を揃えて麻雀でいうところの役を作っていく。

また、この化石グランプリの前にはトレーディングも行われ、そこでは主人公のライバルとして『P7』の女の子も登場するらしい!?



『P7』の豊原エツ子とトレーディング。他の3人とも熱い駆け引きが展開!?

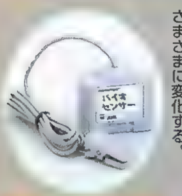
N64 セタ 発売中　4980円（税別）

新開発バイオセンサー対応！

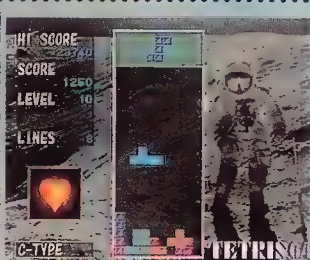
TETRIS 64

1人プレイも4人対戦も可能な最新版テトリスは、新周辺機器で遊び方もパワーアップ！　担当：NOW（EXムック）

パズルゲームの金字塔『テトリス』のN64版は、オリジナルモードのほかにすごい秘密が隠されていた。それが左で紹介する専用の周辺機器「バイオセンサー」である。これをプレイヤーの耳たぶに付けると、プレイ中に変化する心拍数を検出し、ブロックの出現率などでゲームに反映していくものである。このゲームをプレイするなら絶対に手に入れたい周辺機器だね。



バイオセンサーは別売1800円!!



画面に映っているハートがプレイヤーの心拍度。平常時と緊張時とでプレイヤーを苦しめたり、助けたりとさまざまに変化する。

PS シスコンエンタテイメント 発売中 5800円（税別）

特攻野郎共の超熱血カーバトル！

ヴィジランテ8

アメリカから凄い奴らがやってきた！破壊力満点のカーアクションゲーム登場！ 担当：メキシコ（EXムック）

イカす車で敵を叩きのめせ！

『ヴィジランテ8』は、武装改造した個性的な車に乗って、激しいバトルを繰り広げるアクションゲームだ。

全車に装備された弾数無制限のマシンガンと、フィールド各所に落ちている特殊武器を使って相手の車をぶっ壊そう。この爽快感は病みつきになるぞ。

様々な要素が詰め込まれた各フィールドに、細部まで作り込まれた奥の深いゲームシステムなど、やればやるほどはまれるゲームだ。

VIGILANTES

悪の存在は許さねぇ！



リーダー

コンボイ

コヨーテの魔手からみんなを守る正義の自警団ヴィジランテス。

トラック野郎コンボイを筆頭に、ジャージのアフロマンや女FBIエージェントなど面子はとても個性的。

善の自警団なので、フィールド上の物はあんまりこわしちゃだめだぜ。



各車のスペシャルウェポンも特大カーステレオにUFO召喚装置（？）などイカス武器がそろってるぜ。

VS

COYOTES

すべてを奪いつくせ！



ボス

シド

各地で悪行の限りを尽くす極悪テロリスト集団コヨーテ。

極悪のわりには車にミラーボールを付けたディスコ狂や蜜蜂おやじなど妙に笑える人が多いんですけど…。

テロリストなんだからフィールド上の建物なんかは全部ぶっこわしちまえ！



とにかくインパクトがあるスクールバス。しかも所属は悪の軍団。いったい世の中どうしちゃったんでしょう。でもイカス。

爆発するバトルテクニック



◀各車に一種類用意されているスペシャルウェポンは強力な物が目白押し。強力なだけあって手に入りにくいのも現実なのだが…。こいつは落雷直撃マシーンのライトニングボルト。デンキビリビリだぜい。



▶フィールドに落ちている特殊武器をいくつか消費することで、シークレットムーブと呼ばれるコマンド技が使用できる。これはブルーザーキャノンを持っているときに↓、↑、↓＋マシンガン発射ボタンで出るカウパンチャー。相手を吹っ飛ばせ！

炸裂するスペシャルコンボ



特殊武器を次々と切り替えて、短い間に異なる種類の武器を相手に叩き込むとスペシャルコンボが発動する。コンボが増えれば与えるダメージも通常の2倍3倍と増えてゆく。狙うしかねーってかんじだ。



攻略ムックも買っとけ～

この『ヴィジランテ8』の攻略ムックが、新声社から絶賛発売中だ。全フィールド全車輛を完全攻略し、超絶のバトルテクニックも満載だぞ。右に書いてある謎の数々や、アッと驚く裏情報まですべてがわかる大出血サービス！ こいつは買うしか!!

そして 深まる謎の数々

こいつ誰？



ココはどこ？



ゲーメストブース大爆発!!

家グッズシリーズ

第一弾:司　淳

司　淳

予価30,000円

した。内容すべてにこだわ
手に取ってお確かめ下さい。

ただきます(販売方法は現在検討中)
下さい。

ラストです。

※サインは印刷ではありません。

刻印。

注目のイラストレーター・桜瀬琥姫による完全描き下ろしイラストを豪華装丁で発売!妖艶なモリガンを独自の画風で描いた、桜瀬ファン必見のコレクターズアイテムです。
A4サイズ(予定)の額入り、コミケ会場限定リリース!見逃せません!

- 描き下ろしイラスト
- 多色刷り
- 少数限定生産
- サイズ:イラスト…A4
  額…A3(予定)
- 同絵柄のテレホンカード付



イラストレーション:桜瀬琥姫

桜瀬琥姫 モリガン額装ポスター

「amorous」(アモラス)

桜瀬琥姫

予価10,000円

……………………	2,000円
……………………	1,300円
B2判　4種類…各1,200円	
テレカ付は会場限定…2,500円	
……………………	各1,200円
をゲット!　……	各1,200円
……………………	3,700円
……………………	3,200円
に出ます!	
……………………	3,700円
……………………	680円
……………………	480円
……………………	2,500円
……………………	1,000円

コミックマーケットの全ブース・全サークルをチェック!

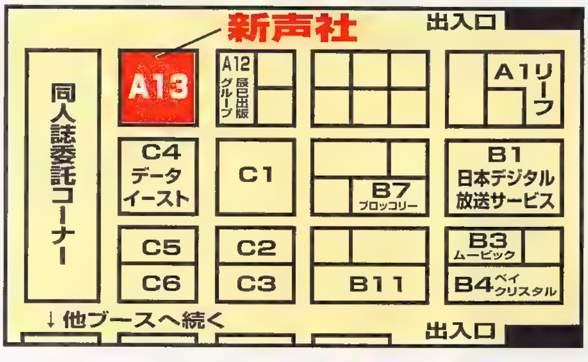
コミケ準備会公式パンフレット「コミックマーケット55カタログ」はマ12月5日(土)マルゲ屋全店に入荷予定! こまめにチェックしてね。

●ご注意●

●告知いたしました内容・仕様および価格は、商品改良のため、やむをえず変更になる場合があります。ご了承ください。会場販売商品の最新情報は雑誌「GAMEST」「X-MARKET」または、新声社ホームページに随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。
●商品は多数用意いたしておりますが、まれに人気商品が品切れする場合がございます。あらかじめ御了承ください。
●会場では別途消費税をいただいております。お買い求めの際はご注意ください。

コミックマーケット55
開　催　日:1998年12月29日(水)、30日(木)
開催時間:10:00~16:00
場　　所:東京ビッグサイト全ホール

《新声社ブース案内MAP》



FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
GAMEST

今年もやります！コミケの



© TSUKASA JUN

大人気！有名作

アートグラフィックシリーズ

《GAGA》

「画画」

特殊印刷により原画を原寸で、忠実に再現しまった充実かつ納得の商品！新声社ブースにてお

※本商品は生産数のみの販売のためお一人様1点のみの販売とさせてい
※本商品は無くなりしだい終了とさせていただきますことを予めご了承

- ●イラストは司淳描き下ろしB4サイズオリジナルイ
- ●大衣黒判額付き（550mm×435mm）。
- ●商品1点・1点すべてに直筆サインが入ります。
- ●特別仕様BOXを採用。
- ●銀板製プレートにシリアルNO.001～NO.100を
- ●同絵柄テレホンカード・本人による解説書を同梱。
  ※テレホンカードの単品販売はありません。

そのほかにも新商品目白押し！！

会場騒然！モリガン＆リリスの私服バージョン！

●新・うたたねひろゆき作品　☆絶大な人気を誇るうたたね先生の新作グッズ登場！
・ビッグポスター ……………………
・テレフォンカード ……………………

すべて描き下ろし＆会場初出し！オリジナルポスター

●大人気作家シリーズ　・桜瀬琥姫オリジナルポスター　・あかつきごもくオリジナルポスター
・吉崎観音オリジナルポスター　・OKAMAオリジナルポスター
●大好き！メイドさんポスター（仮）　B2判　2種類　☆かわいいメイドをひとりじめ！ …
●グレート・グラマラス・ガールズポスター　B2判　2種類　☆ナイスバディな美女たち

会場限定テレカ付き！ゲーメストカレンダー

●NEO・GEOGALS　カレンダー1999　B2判　8枚 ……………
● サイキックフォース2012　カレンダー1999　B2判　7枚 ……………
●《須藤真澄コレクション》ゆずとおともだち　卓上カレンダー1999　☆あのゆずたちが旅
A6判　イラスト6枚　アルミフレーム付き ……………

ふわふわのフールのねこグッズ最新作！

●フールねこ　お座り ……………
●フールねこ　キーホルダー ……………
●フールねこ　ミニリュック ……………
●フールのねこ　携帯電話ポーチ ……………

新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321



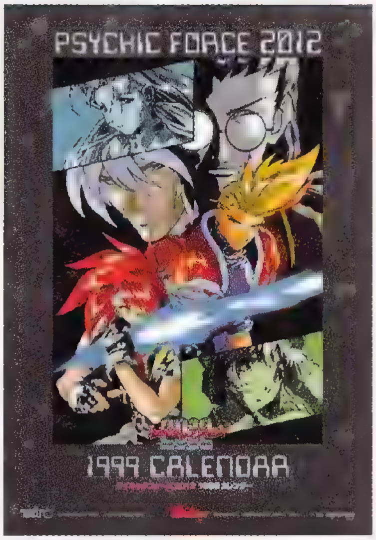
SHINSEISHA ORIGINAL GOODS MAIL-ORDER SERVICE

GOODS PLAZA

グッズプラザ

寒いけど頑張るのだ

1999 CALENDAR PSYCHIC FORCE 2012



■前作以上の盛り上がりを見せる超大作「サイキックフォース2012」が遂にカレンダーになったぞ。全7枚の紙面に込められた、今までに公開され、ポスターを貼ったその日に「あのポスターを譲ってくれ」と言われてマルゲ屋の店長大弱りなど、いくつもの恐るべき伝説を築いた、タイトーオフィシャルの、あんなイラストや、こんなイラストの数々。しかも、ご覧の通り、表紙はオフィシャルイラストレーターの「逢坂浩司先生」の描き下ろしイラストになっているぞ！待っていなさい、全国に潜む150,000,001人（推定）のサイキッカー諸君!! あなたはこのカレンダーを手に入れたいという甘美にして抗しがたい誘惑からは、決して逃げられませんよ…。

サイキックフォース2012カレンダー1999
価格1890円　送料:E　通販番号:TA−51

1999 CALENDAR NEO GEO GALS



■今年もネオジオギャルズの季節がやってきたぞ。もちろん、今回も掲載されている8点のイラストすべてが人気作家の描き下ろしっていう、夢の様な仕上がり！どの月を見てもハイクオリティーのイラストたち！98年度版で好評だった、8枚目のポスタータイプの一枚も健在。蛍光ピンクの派手な地色と、織倉まこと先生のナコ＆リムのイラストの表紙が目印！買っておかないと孫の代まで大後悔だー。

NEO·GEO GALSカレンダー1999
価格2310円　送料:E　通販番号.SS−225

表紙：織倉まこと（ナコルル・リムルル）
1&2月：介錯（マチュア・バイス）
3&4月：さいとうつかさ（アテナ）
5&6月：花屋敷ぼたん（李香緋・ブルー・マリー）
7&8月：広川大介（キング・ユリ）
9&10月：かんとり・ふぁーむ（舞）
11&12月：西月力（色）
ポスター：都築和彦（ナコルル 羅刹）

1999 CALENDAR LANGRISSER V

ラングリッサーVカレンダー1999
価格2100円　送料:E　通販番号.MS−09

■「ラングリッサーV」のイラストをメインに構成された、メサイヤオフィシャルのカレンダー。仕様は、未公開イラスト1点を含む、カレンダーの黄金率A2版7枚綴り。冬コミなど、各種イベントに出展されるメサイヤブースでの販売を除けば、このカレンダーを購入できるのは、世界中でマルゲ屋と読サビだけ。なんといっても、うるし原先生の未公開イラストが手にはいるってだけでも、購入する価値はアリアリなのだ。

ギャルズアイランドトレーディングカードアンケート募集中

★秘密計画、極めて理不尽に発動ッ！その名も「ギャルズアイランドトレーディングカード」ナリ。で、この計画を進めるに当たり、諸兄の協力を仰ぎたいと思う次第。今号に付いているギャルアイトレカのアンケートハガキに、収録して欲しい女キャラ、書き下ろして欲しい作家などを記入して、わんさか投函して欲しい。集計結果を考慮して、可能な限りご希望に添えるトレカを作っていきたい！よろしく！

1999 DESKTOP-CALENDAR MASUMI SUDOU COLLECTION



■日本全国で大人気の猫コミック「ゆず」が、ほのぼのとしたキュートな卓上カレンダーになりました。イラストはもちろん須藤真澄先生の全点描き下ろし！しかも、アルミ製のダブルフォトフレームに好みのイラストとカレンダーを組み合わせられるので、君の可愛い愛猫と「ゆず」のツーショットを机に飾っちゃう…なんて遊び方もできる自由度の高さ！イラスト自体は、それぞれの月のイメージで描いて貰っているけれど、気に入ったら年中泳ぎっぱなしでも当然OK!猫好きは要チェックっすよ！

須藤真澄コレクション　ゆずとおともだち　卓上カレンダー1999
価格2310円　送料:E　通販番号:CG−23

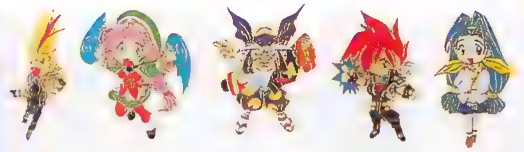
すべての商品がハガキorFAXで注文OK！



PINS COLLECTION PSYCHIC FORCE 2012

■大きさ35ミリほどのかわいいピンズセットだ。るりあ046先生の手によるディフォルメイラストをもとに、細部まで再現したこだわりの商品。バーンやマイトの頭のとんがりっぷりが、ちょっと自慢。ガデスの傷部分の色をわざわざ変えているあたりが、なにやってんだかって感じです。

第三勢力
バーン・ウエンディ
玄信・マイト・パティ



サイキックフォース2012ピンズコレクション　第三勢力セット
価格3150円　送料:C　通販番号:TA−35

新生ノア
キース・ゲイツ
レジーナ・カルロ



サイキックフォース2012ピンズコレクション　新生ノアセット
価格2520円　送料:C　通販番号:TA−36

軍サイキッカー
ウォン・エミリオ
ガデス・刹那



サイキックフォース2012ピンズコレクション　軍サイキッカーセット
価格2520円　送料:C　通販番号:TA−37

MOUSEPAD

メルティ&ダークメルティマウスパッド Part.2
価格1575円　送料:E　通販番号:G−27

ラングリッサーⅤマウスパッド
価格1575円　送料:E　通販番号:MS−08

■ちょっと艶っぽいマウスパッド。





JIGZAW PUZZLE KOHIME OHSE illustration

■桜瀬琥姫先生のイラストによるジグソーパズル。対のイラストなので、そろえて飾ると迫力なのだ。



桜瀬琥姫イラストレーションジグソーパズル[TIME KEEPER ~THE NIGHT]
価格2415円　送料:E　通販番号:CG−25



桜瀬琥姫イラストレーションジグソーパズル[TIME KEEPER ~THE LIGHT]
価格2415円　送料:E　通販番号:CG−24



ホットギミック快楽天小紅テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:PK−08



ホットギミック快楽天高木優子テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:PK−09



ホットギミック快楽天のろ田のろ美テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:PK−10



ホットギミック快楽天藤倉真琴テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:PK−11

たかしげ宙・皆川亮二原作、大友克洋の監修で誕生した話題の映画『スプリガン』がトレーディングカードに！

そろそろコンプリートかな？なんて思ってるチミ、甘い甘い甘ァーイ！実はこのスプリガントレカ、主演声優の秘密の直筆サイン入りカードなるものが、超極激少数作られておるのだ！何しろ少ないから、ゲットしたチミはマンモスラッキー。

TRADING CARD SPRIGAN THE MOVIE

スプリガントレーTHE MOVIEトレーディングカード
価格5402円　送料:E　通販番号:A&G−01
仕様　1BOX:10枚入りパック15パック入り

全96種



B2SIZE POSTER COQUETTISH COLLECTION

■「こけてぃっしゅ」って単語、最近聞かないよね。今更なんだけど、まったくこっぱずかしいタイトルだね。でも、お店で注文する時はちゃんと「こけてぃっしゅこれくしょんください」っていってね。それがコンセプトだからね。

都築和彦



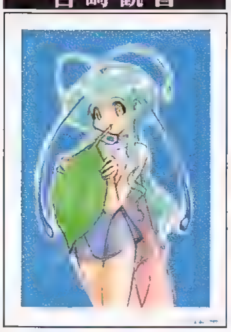
こけてぃっしゅこれくしょん　都築和彦ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−30　サイズ B2版

村田蓮爾



こけてぃっしゅこれくしょん　村田蓮爾ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−29　サイズ B2版

吉崎観音



こけてぃっしゅこれくしょん　吉崎観音ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−26　サイズ B2版

司淳



こけてぃっしゅこれくしょん　司淳ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−28　サイズ B2版

桜瀬琥姫



こけてぃっしゅこれくしょん　桜瀬琥姫ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−27　サイズ B2版

GAMEST VIDEO

PSYCHICFORCE2012

サイキックフォース2012ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV-45
収録時間/100分



■幾多の屍を築き上げ、やっとこさ世に送り出したサイキックビデオ。もう御覧になりました?これから見る人のための見どころ。…それはキャラ紹介…!無論全編がクライマックスなんだが、つかみとしては前代未聞の凝りっぷり。パンツの換えを用意してから観なさい。悪いこと言わないから。

RAIDIANTSILVERGUN



■シューティングっていいよね。何か目標がハッキリしてるっていうか、トリップできるっていうか。シンプルだしエキサイティングだしね。そんなオシャレなガイズの必携アイテムがこれだ。極上のパターンはマンネリな日常を吹き飛ばしてくれます。

レイディアントシルバーガン　ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV-44

GAMEST CD



■大人気シューティングの続編、あの彩京の最新作「ガンバード2」が早くもCDに!しかも一作目のガンバードをもカップリング!こいつぁーすげい。マリオン様もビックリだね。クドいようだが、ゲーメスト&サイトロンのCDは生産数限定。お値段も手頃だから、迷ったときは買っとこう。

SHOOTING FREAK SOUND SERIESガンバード2
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD-0004



■一般の人の記憶には残らずとも、ゲーメスト読者の魂からは永久に離れそうにない近年マレに見るアクの強いゲーム、弾銃フィーバロン!こう言っちゃ何だが、ゲーメストがやらなきゃ誰がやる!そんな心境でこさえてみました。ハッキリ言って、売り切れたら後は無い!後悔したくないなら、すぐにマルゲ屋ORグッズプラザにレッツ・ビギン!

SHOOTING FREAK SOUND SERIES弾銃フィーバロン
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD-0003

怒首領蜂+エスプレイドCD

SHOOTING FREAK SOUND SERIES
怒首領蜂+エスプレイド
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD-0002



■ゲーム性へのあくなき追求が生んだ硬派シューティング2大タイトルを、豪華にカップリング収録。スーパープレイヤー「ZBL-NAI」氏の開発者へのQ&Aも、ライナーノーツに収録。サターン版オリジナルBGMを含む、怒首領蜂・全13曲、アレンジバージョンも加えたエスプレイド・全28曲の迫力満点のボリュームを堪能してくれ。

GAMEST-BINDER

残りわずか!



メルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B-5



ダークメルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B-6

CHARACTER-DOLL

■ナコルル&紫ナコルルの、復刻版人形2体と、トゥルーラブストーリーの綾音ちゃん。完璧なまでのフェイスのこだわりを見て欲しいのだ。



トゥルーラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円　送料:E
通販番号:AS-01



ナコルル人形復刻版　紫
価格10290円　送料:E
通販番号:SS-221



ナコルル人形復刻版　赤
価格10290円　送料:E
通販番号:SS-220

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

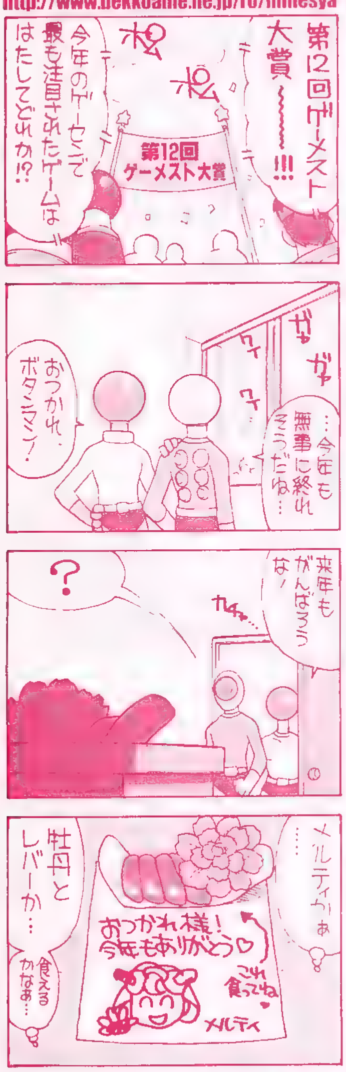
A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例　のろ美テレカ（A）　1個　100円
ネオジオギャルズカレンダー（E）　1個　500円
サイキック2012ビデオ（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（E）の500円になります

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-631917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。



早いもので今年も残り1カ月、マルゲ屋全開絶好調宣言!

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版



「もうすぐ今年も終わりねえ特集として、マルゲ屋の98年を振り返ってみない?マルゲヤマン」
「とかく今年はサイン会の当たり年だったな。横田守先生、島本和彦先生、逢坂浩司先生、中村博文先生、吉崎観音先生や桜瀬琥姫先生のサイン会まで行ったというのだから、まったくマルゲ屋はたいしたタマだ。サイン会の開催量ならマルゲ屋が日本で一番であろう」
「全店総合すると二百以上のサイン会、ゲーム大会を開いたマルゲ屋!来年はこの記録を更新する勢いでいくわよっ!」

マルゲ屋からのお知らせ
マルゲ屋12月の定休日は全店14日です。(大阪梅田店は20日、神保町店、荻窪店は年中無休)

クリスマスはマルゲ屋で福袋&プレゼント抽選会だ!

「毎年この時期になると年末のイベントなんかが気になるのよねぇ」
「まったくその通りだ!年末年始と来れば、冬休みに入りクリスマスからお正月にかけてのスウィートプレミアムデイズ!」
「…まっ、そんな時期をほっとくマルゲ屋じゃないってことで**『クリスマス福袋』を販売したり クリスマスカード型抽選券**をお買い物してくれた人に配布しちゃうの!」
「で、内容はどうなんだ?」
「福袋はお店でのお楽しみ。**クリスマスカードは期間中にお買い物をすると三千円に1枚**あげちゃいます。後**はその場で当選を確認するだけ!**」
「こりゃ楽しみだな!」

●クリスマス福袋
予価3000円
●クリスマスカード型抽選券
※12/1~12/25の期間内、3000円お買い上げごとに一枚進呈。賞品はゲーム基板、非売品グッズなど多数ご用意。

サイキックフォース2012ビデオ説明会+α

「10月末に出たゲーメストビデオ サイキックフォース2012。マルゲ屋ではこいつの説明会を行っているんだ。東京、名古屋、大阪で開く!」
「こらマルゲヤマン君、もう東京と名古屋は終わってるぞ!残る大阪店での説明会は本誌攻略担当ライターREDさんをお招きするんだって。どんなサイキック話が飛び出すか楽しみね!」
「愛の奇跡教えーてぇ、とTears&flows(サイキックの歌)のカラオケで盛り上がったゲーメスト杯の秘密部分が明らかになるかもしれない!」
「プレミアムグッズ大放出の抽選会であなたもサイキッカーになれる!?参加条件は大阪梅田店でサイキックビデオを買えばOK!」

●ゲーメストビデオサイキックフォース2012発売記念説明会+α+ライター
12月6日午後2時スタート
参加条件:大阪梅田店でお金をビデオに変えること。

ゲ屋日記

夏元雅人先生サイン会

11/1 大阪梅田店にて
☆当日は参加者全員にイラスト入りサインを描いていただいちゃってみんな大感激!本当にありがとうございました。また機会があればよろしくお願いします!来てくれたみんなもありがとう!


先生そんなにサービス満点でいいんですか?って感じ。

夏元先生直筆サイン色紙プレゼント

●抽選で1名様にプレゼント!ハガキに住所・氏名・年齢・職業を記入し、下記住所に応募してね!
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「夏元先生色紙プレゼント」係
※締め切り12/14消印有効

フェア情報

12/5~12/13
全店共通
冬コミ直前同人誌フェスタ
☆期間中は同人誌お買い上げ分のサービススタンプが2倍押されます。スタンプ10個で1000円相当の商品と交換できるとくれば、サービスカード作るしかないね。

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2:00からの開始予定です。

12/6(日)	G-神保町店	ソウルキャリバー大会
	G-荻窪店	サイキックフォース2012大会 2on2大会
	札幌店	NEO-GEOランダム大会
	仙台店	月華の剣士2大会
	名古屋名駅店	K.O.F'98シングルス大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012ビデオ解説会
12/12	荻窪店	トレカ交換会(アニメ系)
12/13(日)	G-神保町店	超鋼戦紀キカイオー大会
	G-荻窪店	ソウルキャリバーエッジマスター大会
	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012 3on3大会

12/30号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

WHITEALBUMトレカ
¥476/袋 ¥7140-/箱(税別)
12月発売
☆ToHeartトレカで好評だったHGタイプのトレーディングカードです。クオリティの高い絵がたくさん入っているのでゲームを知らない人にもお勧め!

携帯用beatmania
¥2980-12/23発売
☆大人気のbeatmaniaが携帯ゲームになったぞ。熱中度はアーケード版に勝るとも劣らぬ出来。歩きながらのプレイは事故に遭うので気をつけて。

コミックマーケット55 カタログ
¥1715(税別) 12/5発売予定
☆夏コミに引き続き、冬コミのカタログもマルゲ屋にて販売するぞ。全店で販売するので、最寄りのマルゲ屋へGO!

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビル81F TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00~21:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00~19:30

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00~22:00

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00~20:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00~19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00~19:30

次回予告完全攻略

ついに国民的行事レベルにまで浸透した「マルゲ屋お正月福袋」が次号で公開だ。福袋だから中身は教えてあげられないけどね(そんじゃー何を公開すんだ?)。今年も年末年始にかこつけたフェアやイベントが熱いマルゲ屋へカムヒア!

月刊ゲームジャーナル
毎月30日発売 定価¥1190
マルゲ屋にて絶賛発売中!
※定期購読をご希望の方は、こちらにお問い合わせください。
(株)新声社 営業部 03-3293-9326



アーケードゲーム初心者講座

～特別編～
対戦格闘のコツとCPU戦ゲームのコツ

——第8回——

担当：石井ぜんじ

大事なのは継続と工夫なのだ

今まではカプコン・SNKに代表される、いわゆる2Dの対戦格闘ゲームを中心に説明してきたが、ここでおおまかにうまくなるコツをおさらいしてみようと思う。

まず、すべてのゲームに共通するコツは次の2つ。

1：あきらめずに継続してコツコツ努力すること
2：どうすればうまくなるのか方法を考えること

別にゲームに限らないが、練習を積むことと、正しい方法を見つけることがうまくなる近道だ。

1に関して言えば、自分には才能がないとか、あいつには勝てないとか思う心理的な壁が、うまくなるのに大きな障害になっていることが多い。ちょっとしたコツを会得するだけで一気にうまくなるのがゲームというもの。**できると信じてできるまで練習**すれば、うまくなるものだ。逆に、どうせ駄目だろうという気持ちでは、時間をかけてもうまくなれないぞ。

2について言えば、ただがむしゃらに練習しても、練習の方向が間違っていればなかなかうまくなれない。日々のプレイの中で、どうしたらうまくなれるか考えることが大事だということだ。考え方のヒントは、今までの初心者講座にちりばめられていたと思う。

また、人のプレイを見るというのは、正しい方法を見つけられるのでうまくなるための有力手段と言える。自分で考えてできる人が偉いのだが、間違った方法で努力しないためには、うまい人のプレイを真似したほうが近道だろう。

さて、全体的にうまくなるコツは、あきらめずに考えて努力することと一言で言える。しかし、対戦格闘ゲームとシューティング・アクションなどのCPU戦ではうまくなるコツがだいぶ違う。次はこのコツを2つにわけて、それぞれ具体的に考えてみよう。対戦格闘ゲームとシューティング・アクションなど（対CPU戦ゲーム）では考え方が異なるからである。

対戦格闘ゲームで有効な技とは、どんな技なのか？

まず、対戦格闘ゲームについてうまくなるコツを考えてみる。対戦格闘ゲームは、自分と同じような性能をもった相手に少しずつダメージを与えて体力を減らすことが大事なゲームである。その当たり前なことにこそ、真実が隠されているのである。

いかにダメージを与えられるかを考えてみよう。そうすると、どれだけ当たりやすいか、どれだけ一度に大ダメージを与えられるかの2点にポイントが絞られるのがわかる。

当たりやすくても小技だけでは一気に逆転されてしまうし、めったに当たらない攻撃だけではなかなか勝てない。当たりやすく、できるだけ大きなダメージを与えられる技・攻撃方法・戦法を探すことが、対戦格闘では重要になってくるのだ。

では当たりやすい技とはどんな技か？当たりやすい技は、**出るのが早い技・判定の強く大きい技・ガードしにくい技**の3種類に分けられる。

例えば昇龍拳は無敵なので判定が強く、出るのも早い。だから強い技なのである。足払いなどの下段技は、レバーを下に入れてガードしなければいけないのでしにくく、当てやすい。このように、当たりやすい技を考えて見つけ、それを多めに使っていくといい。

今度はダメージ量について考えてみよう。大ダメージを与えられる技は、単発の威力だけではなく、段数の多い連続技や、超必殺技なども含めて考える必要がある。2D格闘ゲームでジャンプ攻撃が強いのは、地上に降りてから連続技がつながり、大ダメージを奪えるのが大きな理由になっているのだ。

このように当たりやすさとダメージの両面から考えて、**有効な技を見つけていく**。こうして見つかった技はいわゆる強い技なので、強い技を中心に使っていけばいいわけだ。これが初心者にとって、てっとり早くうまくなる一つの方向だろう。

結局は多くの技を使いこなしていかなければならない

強い技をいくつか選び、とりあえずその技だけ使っていくと確かにその時は強くなれるだろう。ところが、それだけでは限界が見えてくる。いわゆる、「同じことばっかりやってる」奴にはなれるが、対処法を知っている本当にうまいプレイヤーにはなかなか勝てないのだ。

なぜかというと、ひとつには、強い技・戦法といっても、やはり万能ではないということ。対戦格闘ゲームは本来、間合いや状況によって有効な技がめまぐるしく変わるもの。強い技だけではなく小技がきかないと、いざというときにあと一歩が足りないことになる。

また、同じ技だけ使っていると読まれて対処されてしまうということがある。強い技を使っているといっても、しょせんくるとわかっている技は返されやすいのだ。

ここからは、もう初心者を脱して、中級者以上の領域に入ってくる。同じ戦法では読まれてしまうので裏をかいていく、という対戦格闘の本質的で、高度な世界に突入していくことになる。

相手の読みをはずしていくことが有効な戦法となる

対戦ゲームでは相手の心理を読むことが大きな要素になってくる。対戦ゲームにおいては、出していれば負けないというような絶対的な技は存在しない。そういう技があったらそれはバランスが悪いゲームである。

だから、どんな技でも返し方があるし、わかっていればいつかは脱出できるものである。昇龍拳がいかに強かろうが、手を出さないで空振りさせれば反撃できるというわけだ。

◎アーケードゲーム初心者講座◎

有効な技を出し続けるのは、確かに強い戦法である。だが、それがわかりきっていればその裏をかくことができる。有効な技を狙いつつ、時には相手の裏をかくという駆け引きが行われる。これが対戦ゲームの醍醐味と言えるだろう。

敵CPUのアルゴリズムを理解して裏をかこう

対戦格闘はくわしく説明してきたが、シューティング・アクションや、対戦格闘のCPU戦はどうだろうか。相手がいないので、心理を読むことは不可能である。

だが、CPU戦の場合、敵の動きや攻撃に一定の法則がある。これを早く理解して、CPUの動き方の裏をかくのが有効な攻略法となる。**敵の攻撃を読む**、という意味では似たような要素が重要になってくると言えるだろう。

ただし、CPUと対戦相手と違うところは、条件が平等でないところである。**敵CPUの動き**がわかったところで、そう簡単に攻略法が見つかるとは限らない。多彩な敵の攻撃の中で、見つけにくい**動きの弱点の部分を探すのがコツ**である。これがいわゆる「CPUアルゴリズムの穴をつく」ということである。

例えば、普段は跳び込んでも毎回反応良く対空技で落とされてしまうが、待っていると逆に跳び込んできてくれて落とせるとかである。この場合は、相手が勝手に跳び込んできてくれる、という性質を見つけられたから勝つことができたわけだ。この弱点となる動きを探すのである。

本質的にどんなゲームなの？わかった者がうまくなれる

対戦格闘以外のゲームの場合は、条件が平等でないものがほとんどである。そういう制約がない分、さまざまなタイプのゲームがあり、いろいろなことができるゲームが多い。だから、そう簡単にゲーム性が理解できるとは限らない。そこで、そもそも何をしたら良いゲームなのかを見つけだすことが、うまくなる近道であることが多いのである。

例えば、対戦格闘ゲームは効率よくダメージを与えるのが重要だったが、他のゲームではそれだけとは限らない。ルールが多彩なので、早く倒すのが重要だったり、武器を使い分けたりボムの使いどころを考えるのが大事だったりする。重要なポイントはゲームによって実に多岐にわたるので、うまくなるために何が大事か見抜くことが大切になるのである。

そのためには、より広く対応できる柔軟な頭脳が必要とされる。いろいろなゲームを遊んできたという経験にも、大きく左右されるだろう。こういう個々のゲームに独特のコツがわかるようになれば、ゲーマーとしては一流と言える。もうとっくに初心者は卒業だ。

・さて、対戦格闘とその他のシューティング・アクションなどのCPUを相手にするゲームとの違いがおぼろげにわかってもらえただろうか。2D対戦格闘編に引き続き、シューティング編が次から始まる予定になっている。今回は抽象的な話だったが、次の回からはより具体的にうまくなる心構えを紹介していくぞ。よろしく。

●お便り募集中

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマや講座の内容についての感想・質問がありましたら、次号予告のページにあるあて先の「初心者講座」係まで送ってください。

ゲーセン浪漫 第5回

ビヴァ！サンフランシスコ！ ～シスコヒートの里を訪ねて～

今回のゲーセン浪漫は「特別拡張版」でお届けするッ！

先日アメリカはサンフランシスコで行われた「ストリートファイターアルファ（ゼロ）3・ワールドチャンピオンシップ」に、カプコンさんのご温情で連れていって貰えることになったゲーメスト編集部。

そこで白羽の矢が立ったのが修学旅行で中国に行った過去を持ち、そのうえ仙台出身でもあるジ☆ダップセのリーダー、C・LANであった。

一昨年はキャサ夫と一緒にバーチャ血戦で渡英もしており、英国人とのMTG勝負のさいに〈黒の万力〉を1ターン目に張って「ンン～グッカ～ド」と言わしめた実績を有し、なによりナッシュ担当という点でもメリケン取材にはうってつけの人材といえた。

そんな経緯もあり、C・LANは編集のノリックとともに、成田から旅立ち（中略）3泊5日（中略）そして帰ってきた。てなわけで、今回のゲーセン浪漫は自動的にアメリカっ話になるのであった。

C・LAN（以下C） オウ、ナイスチューミーテュウ。

田渕（以下渕） …勘弁してくださいよ。で、どうでした？メリケンの旅は。

C メシのボリュムソが満点だったさなあ。ランクノーマルでも大盛りクラスだったよ。マックの味はほぼ変わらなかったけど。

渕 マグソの味は全世界共通らしいですからね。

C わりとがっつり食えたんだけど、最終日にはさすがにコメ食いてえと思ったっぺり。

渕 そういや、アメ公の子ゼルはゲーセンで何食ってたんですか？

C 特に何か食ってるってわけじゃなかったが、ゲーセンの中くらいしか自販機がないというのが特徴的だったさね。しかもコークとかチェリーコークとかダイエットコークとか、炭酸スージューばっかでカフェイナーの我としては厳しい境遇だった。覚えておくといいだろう。



坂の街、サンフランシスカウ 言わずとしれた「シスコヒート」（90年ジャレコ）の舞台である。

あと、あっちには缶コーヒーなるものが存在していなかったという驚愕の事実も判明したさなあ、ええ。

渕 じゃあ向こうの子ゼルは「MAXコーヒーで安定」という戦法はとれないんですか。

C そなかじだね。

渕 子ゼルたちのゲーセンでの遊びっぷりはどうでした？

C わりと普通だったよ。別に異様なまでに熱気ムソムソというわけではなかったな。

渕 失礼ですが、俺は「アメリカのゲーセン」と言うと、もっと荒みの頂点を極めたヘルファイアな光景を思い浮かべてたのですが。「ファッキソ！」とか「デストロォ～イ！」とか叫びまくっているわんぱく坊やが横行する光景を。

C そこまでガッツに溢れてはいなかったかな。

渕 …なんせモータルやプライマルレイジを生んだ国ですからね。身構えたくもなりますよ。

C 一人、アメフトのゲームをやりながら、ブチ切れて筐体をガンガン叩いている毛唐はいたがな。

渕 向こうのメーンは懐におっかねえブツ忍ばせてますからね。本気で怒らせると怖そうですよ。くわばらくわばら。

渕 向こうのゲーセンは何が流行ってたんですか？

C 我の行ったゲーセンでは、まんべんなくどのジャンルのゲームも流行ってたよ。ただシューティングは少なかったかなあ。

渕 お国柄、ガンシューとか超流行ってそうですけど。

C そもそも大型筐体ってのがガンシューとレース以外にほとんどなかったんだよね。それ以外の特殊な大型筐体って全然見なかったなあ。

渕 まさ兄ィの愛顧するところのゲットバスとか無かったんですか？

C ねい。

あっちの連中は、ゲームでバス釣るより近くの河に行くほうが早そうだが。

渕 …なるほど。

今、本国でブレイクしちょるところのビートマニアとか音感ゲームはどうでした？



これがストアルファ3の大会会場となったゲーセン。本格的な大会リポートは次号に掲載予定だ。

C そういや見なかったな。スーさんが言ってたけど、ビーマニはまだあんまり外国には浸透していないらしいね。

渕 アメリカ人好きそうですけどね。

あ、コンパネはどうでした？

C 予想通り、向こうのコンパネはほとんどがナスレバーと堅えボタンだったよ。

渕 あれにはどーしても馴染めねえっスよね。国民性の相違でしょうか。



通称「ナスレバー」と「堅えボタン」。連射はし辛いは真空波動は出ねえわで国民性に合わないことこの上ない。

C 珍しいところでは、ゲーセンの中に「フリープレーゾーン」ってのがあったさなあ。

渕 なんスか、そりゃ？

C 我の行ったゲーセンは、初めにいくばくかの入場料を払って入場する形式の所だったのだが、その中にタダでゲームをプレイできる台を集めたコーナーがあり、そこが「フリープレーゾーン」と呼ばれていたっぺれ～。

渕 どんなゲームがおいてあるんですか？

C 新しいモノからレゲゥなモノまでいろいろでさぁ。ド

■発　行■
1998年12月30日
通巻5轟
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

…ちと気が早かったか。多分これが98年ゲーム業界最初のクリスマスメッセージとなることを希望してやまない我らであるが、若干フライングし過ぎであるやもとの自責の念もあったりするので、まあ大目に見てやってくれやと低姿勢なジ☆ダップセ一同であったりする。



[illegible]のシスコヒート
（1990・ジャレコ）

ンキーコングとかジッピーレースとか置いてあったな。

渕 ほう、ジッピソ。

C 我がそのコーナーでUSネイビーをプレイしておったら、年端もいかない子ゼルがいきなり2Pに乱入して、何をするわけでもなくレバーとボタンを闇雲にいじって、ゲームオーバー前に唐突に去っていったのが印象的でさぁ。

渕 察するに、なんかメンテとか悪そうですね。

C うむス。レバーは堅えし、モニターは消磁してなくて、あ、黄ばん、でいる、ってカンジだった。

渕 あっちの人はおおらかだから、あんましそんな小せいことは気にしないのかもしれませんね。

そーいや、アメリカのゲーセンにはプリクラとかないんですか？

C 我の行った所は無かったが、あるところにはあるんじゃないの。UFOキャッチャーはあったがね。

渕 景品は何入ってんですか？やっぱりGージョーとかX・MENのフィギュアとか？



店内には「フリープレイ」の文字が見える。残念だが「シスコヒート」（90年ジャレコ）は無かったようだ。

C 我が見たのは確か何かのグルミソだったと思うが、景品に心躍らなかったのか、狩猟意欲も湧かなかったぜこりゃこりゃ、ってトコかね。

渕 …向こうは景品に防弾チョッキが入っててもおかしくなさそうですが。

C チャカリーノとかね。

渕 あと地雷とか。

C ーCBMとか。

渕 戦車とか。

C 核…

（…2時間後）

C ともあれ、和気藹々の駄菓子屋系子ゼルから対戦マニアまで幅広い層がいて、そのへんこっちもあっちも変わんねえな、というのが感想かね。シューターとかは少なそうだけど、シューティングというのは緻密な操作を必要とされるので大陸育ちのメリケンっ子にはちまちましてできっと性に合わねえぜへイ、といかにも曲解した米国観で決めつけてみたものの、実はあの重たいナスレバーがシューティングに向いていないのではと思いきや、確信としては整備不良で不具合なコンパネが多いのも原因ではと推察でき、とりあえずメンテにはまちっと力入れようぜてな具合だ。

渕 ふむ。では来年にはロシアのゲーセンにでも行ってきてくださいな。

（つづく）



どいつもこいつも和気藹々とゲームに興じておる、ゲーム小僧の心意気は万国共通だ。

ゲームの楽しみ方いろいろ

キャサ夫のDNKG どんな感じ?

ゲームにはさまざまなジャンルがある。そのすべてのジャンルに接しているのが「スコアラー」という人種なのだ!?

ゲームにはブロック崩し、パズル、シューティング、アクション、ドライブなどのジャンル、最近では音を使ったゲームなんかも大人気になっていて、まだまだゲーム業界ネタ切れはしていない様子。人は、どんなゲームでも面白そうに見えれば、一度はプレイをするはず。そこからそのゲームにハマるのか、もう二度とやらないかは、その人の好みに合うか否か、個人差によるもの。

俺はやっぱり、バーチャ2で有名になり、バーチャの大会で優勝したがためにゲーメストのライターになれた…と思われがちだが、それは大きな勘違い。確かにゲーメストライターたるもの、ゲームがうまいというのは必要条件。そういうところからスカウトという形もある。また、よく理解することができるかも問題であり、毛嫌いはできない。

もともと俺は、単純にゲームが好きな少年であり、格闘ゲームで人と対戦するというのは、ゲームを知ってから10年後…、だいたいストリートファイターⅡが発売されて1年後の話になるだろう。それからさらに4年、バーチャ2が発売され、そのゲームがあったからこそ有名になってしまった。だからバーチャの印象が強いのも仕方がない。

では、対戦格闘ブームが始まるまで、俺はどのようなゲームの楽しみ方をしていたかというと、それは点数稼ぎ、またはタイムアタックといった「スコア」に対する熱意。どんな形であれ、必ずゲームには自分の評価となる数字がどこかに表示されている。それが時間、または点数であれば、自分の納得するまで、とにかく限界を求めてプレイをしていた。そういう熱いプレイヤーを俗に「スコアラー」と言う。

まあ、逆に言えば、対戦格闘ゲームが世間になかった時代は、ゲームは1人で遊ぶ物。つまり、誰もがそれなりに高い点数を狙い、早いタイムを狙っていたから、スコアラーしかいなかったかもしれない。



とりあえずは店内のスコアボードに自分の名を刻め!

裏の世界に生きるスコアラー

ゲーメストでも集計している「めざせハイスコアー!」。全国各地に集計店を設置し、そのほか集計店外からでも個人申請という手段でスコアを投稿することができる。今までに発売されているゲーム、そのほとんどが集計対象となっていて、トップになれば自分の名前が大きく掲載されるようになっている。それ以外に、やっぱり1つのゲームで全国1位になれるという価値観が大きいというのもある。

この「めざせハイスコアー!」につらねるように名が載っているプレイヤーは、まさに真のスコアラーだ。

スコアラーの特徴は「負けず嫌い」「完璧主義者」という言葉がお似合い。なぜなら、点数に限界を求めるならば、1回のプレイに失敗は絶対に許されない。もし、失敗したものなら、その1プレイは止めてしまう。これを俗に捨てゲーとも言われている。また、それこそゲーメストの「めざせハイスコアー!」で全国1位になれず、よりによって2位…、しかも知人に負けたとなると、翌月の集計締切日まで、そこでも負ければ勝つまで必死でスコアアタックをするからだ。これは対戦格闘からゲームを知った読者には、理解しがたいものがあるだろう。

最近の対戦をメインとするプレイヤー、特にバーチャ系は強く当てはまるのだが、強い相手を求めて遠征をしていると思うが、これは対戦が流行ってからの現象ではない。

スコアを集計しているお店には5~10人程のスコアラー常連が存在する。ハイスコアは個人の戦いでもあるが、それとはまた別にお店ごとでの団体戦ともなっているのだ。そして、1つのゲームのスコア争いで他店とかち合ったとき、スコア業界にもの凄い派閥ができる。これは対戦業界でもあるよね。さらに大差で負けた場合なんかは「相手のスコアはウソではないか?」などの疑いをかけ、実際に見てみようと遠くまで遠征する場合が多い。

そしてそれが本当にウソだった場合は、この業界から抹殺され、復活することは難しくなるし、本当のスコアを出しても信じてもらえなくなっている。まあ、分かりやすく言えば、対戦で受け入れられづらいスタイルでみんなからシカトされるようなものだ。

ただ、スコアラーによる遠征もいがみ合いばかりというわけでもない。ゲームのパターンを教え合い、より一層高い点効率を考え、友達になることも多い。だが、教えると致命的になりうるような稼ぎパターンは、あくまでも隠すことも多い…それがスコアラー。

どうでしょう?対戦マニアとスコアラーの違いが分かりましたか?基本的にはどちらもやっていることに変わりはないと思うけど、スコアラーの場合はとにかくお金がかかる!

人間性能が優れているのか、スコアラーはパターン作りは早いが、完璧主義者。ちょっとのミスでも捨ててしまいます。10時開店から閉店まで万円使うというのも最近ではないが、昔はざらだった人もいるんです。

俺は楽しけりゃなんでもいいからスコアもやるし、対戦もやってるけど、2割くらいはスコアラーがゲームを支えているんじゃないかな?凄い人だと仕事のようにゲームをし、汗水ながして働いた給料、ボーナス全額をスコアアタックに…というのも珍しくはないです。

どうですか?対戦に飽きたあなたもこの業界に来ては…。実際、ゲームも極められるし、全国1位になったときの満足感はたまりませんよ。

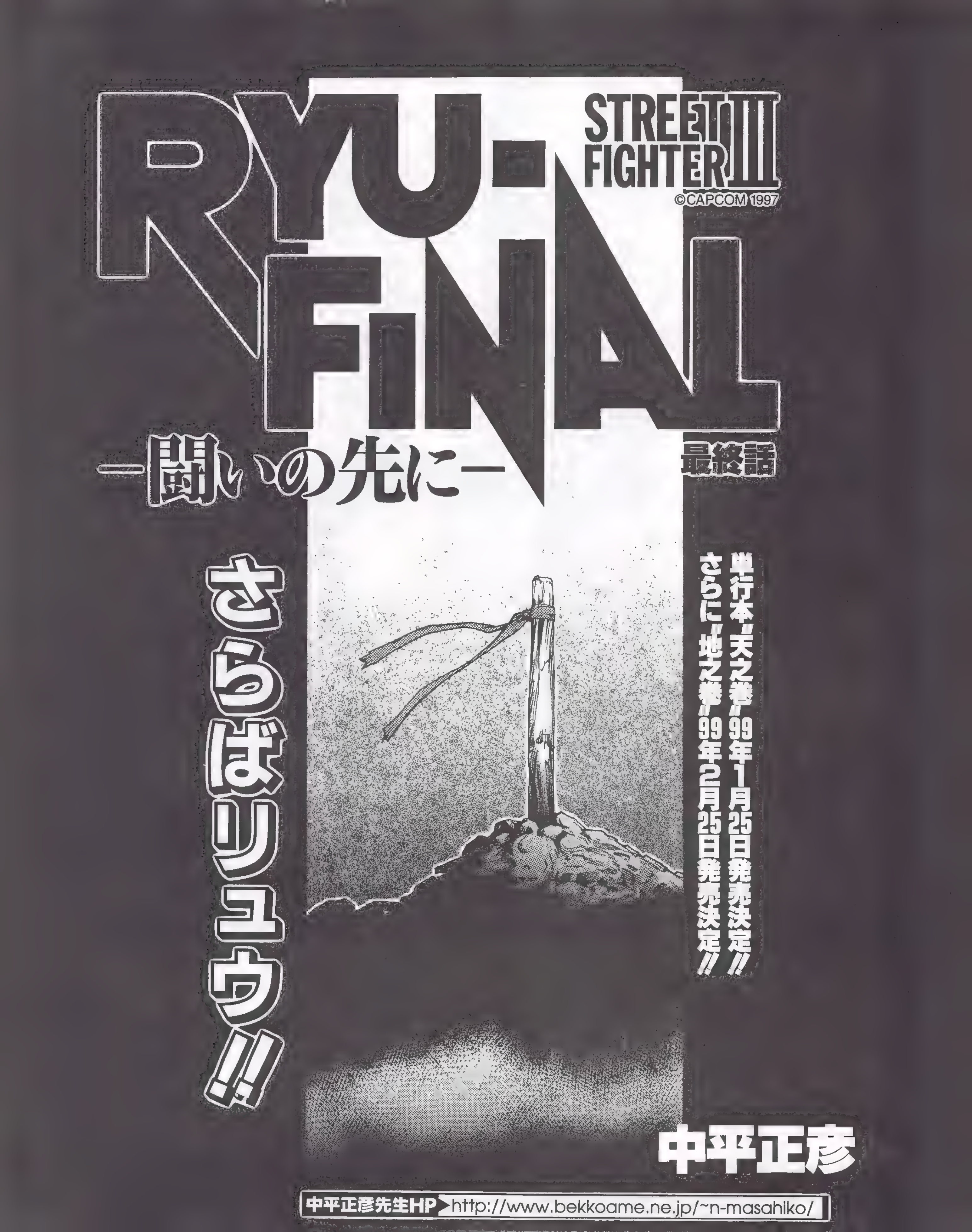
所詮は自己満足だけど、なんでもそうでしょ

これから「俺もスコア狙ってみようかな」なんて人のために、ちょっとしたアドバイスをしておきましょう。

まず、仕事のようにスコアに取り組む人もいますが、まあ、それはそれで否定はしません。でも、できるだけやって楽しさを感じられるゲームのスコアアタックをしましょう。そしてこの財政難な世の中ですから、できるだけ「運」要素の少ないゲームを選ぶことが賢明かと…。中にはスタートボタンを押した瞬間にゲームを捨てなくてはいけないものや(例、戦○エ○スなど)、すべて完璧爪折れねえ(ストⅡ)、ドライブゲームでロケットスタート失敗…という、いきなりお金をドブに捨てる行為の状況もあります。

また、パターン性の強いゲームなんかもスコア初心者にはお薦めです。

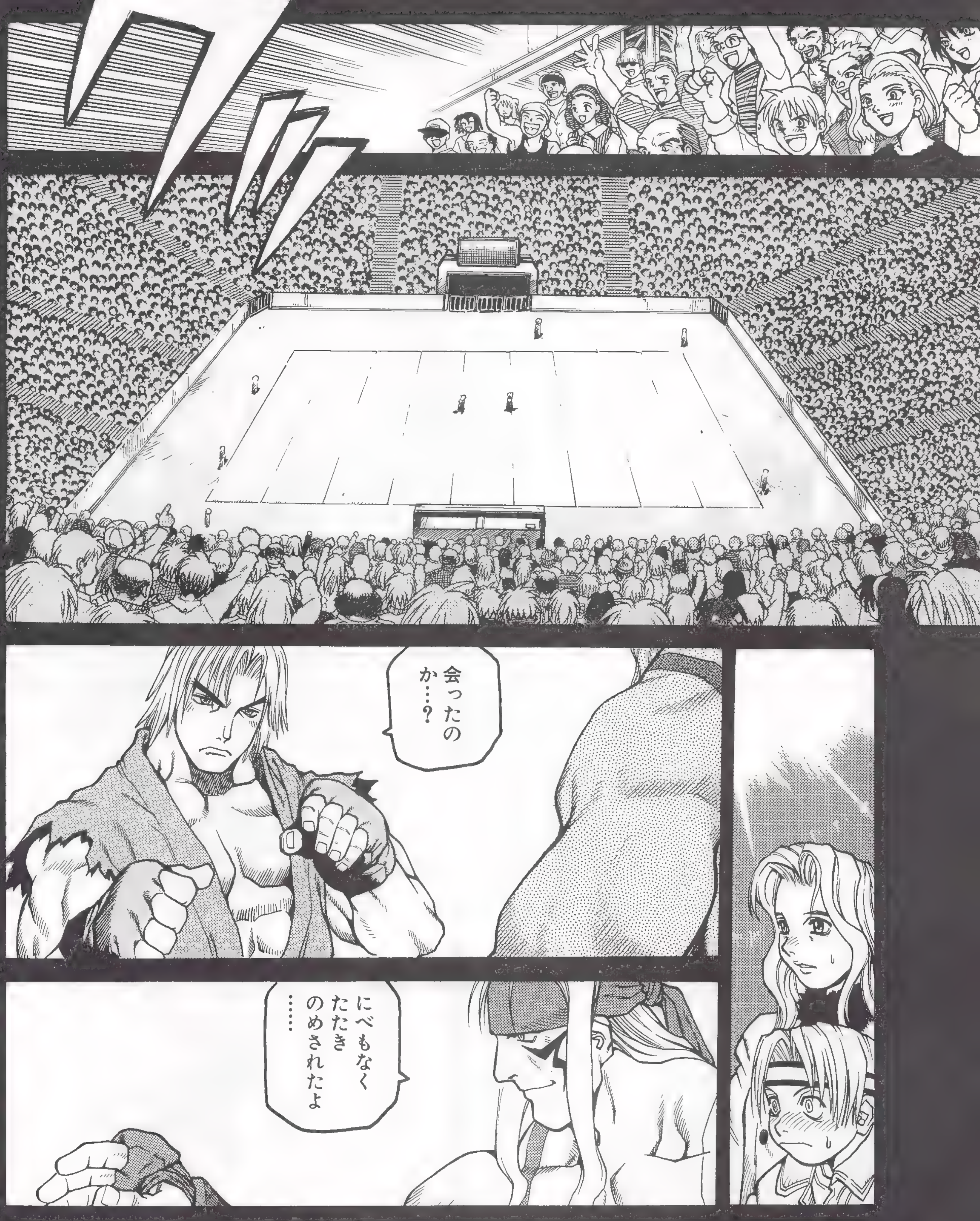




STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997
RYU-FINAL
―闘いの先に―
最終話
単行本〃天之巻〃99年1月25日発売決定〃
さらに〃地之巻〃99年2月25日発売決定〃
さらばリュウ!!
中平正彦
中平正彦先生HP http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/


PAOLUCCI's
MART
CHARLIE PARKER PLACE
S·O·B·S
お前をここまであしらうとは
相手はかなりの手練だな…
一体 何者だ？
EXPERT CATERING FOR ALL OCCASIONS
…パパもアレックスもバカよ…
格闘技を止めろだなんて言うつもりもない
ストリートファイトなんてまるで不良みたいなマネは止めて欲しい
それだけなのに…


不良か…
確かにこうして
路地裏で
だらしなく
のびてる分には
言い訳出来ない
な…
俺は
ただの
ゴロツキだ…
…
…
でも…
あいつは
違っていた!!
何かが…
違っていたんだ!!


ワァァァ
会ったのか…？
にべもなくたたきのめされたよ……


そうか…
会いたいのか…？あいつに！
会いたい!!
俺は…あいつから取り戻さなけりゃいけないモノがある!!


俺は
勝つ喜びを
敗北のくやしさを
糧に闘って来た!!
あの時も!!
親友の…
恩師の敗北を
俺自身の怒りにかえて
俺は闘った!
仇討ちの
つもりだった
だが
どうした
ことだろう?
楽しかった!!
暴力を…
楽しんでいた
俺の奥底に
眠っていた
蛮性に
酔いしれていた!!


それが俺の本性だと!!
格闘家の本性だと思っていた!!
あいつに出会うまでは!!!
敗北のくやしさも怒りも沸かなかった——…
あいつは俺の全てを拭き飛ばしてしまったんだ…!!
あいつは風だ!!


風に全てを失った…か
詩人だな
でも全てを失なったハズのお前がなぜこうして闘い続けられる？
何!?
さあな…


俺も
それが
知りたいんだ…



よう
詩人（アレックス）！
はい
これ！


どうやら
お前を
あいつと
勘違いしてる
らしい
俺と…？
あいつは
傷付き
つかれてる
休んで欲しいと
思っていた…
それは
あいつの
持ち物だ…
返して
やってくれ
お前の
言う通り
あいつは風だ
どこにでも現れ
去って行く風だ
あいつは
お前を待っている…
そしてもう一度
風に当たってみろ
答えは
あいつが持っている


ヒュ


ス
ザァ
パァァァ


…俺の中に
唯ひとつ
残されたもの
あんたも
持っている
のか？
雄々しく…
悠然と


言葉には出来ない何か…
拳でしか交わすことの出来ない何か…
あんたも持っているのか？
「男」はいつまでもそこにたたずんでいたという――…



●「RYU-FINAL ～闘いの先に～」は今号をもちまして終了です。読者ならびにカプコンスタッフの皆さまありがとうございました！そして！次号にて重大発表が…!?

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主					
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別	1男 2女
生年月日	西暦　年　月　日				
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県		

ご注文商品					
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量　点			合計金額　円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄	
	処理日
	伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

（受取人）

株式会社　新声社
読者サービス部　行

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

枚数	枚中	枚目

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換される場合の送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い）　※ を付けてください　　矢印の方向に送信してください

ご注文主：お名前（ふりがな）／電話番号（市外局番・局番・番号）／性別（1男 2女）／生年月日（西暦 年 月 日）／郵便番号／ご住所（ふりがな）都道府県

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料 円）	
商品数量		点	合計金額	A 9005円	

お手数ですが 当社製品に対するご意見 ご要望などございましたらお書きください。今後の商品開発の参考とさせていただきます

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日／伝票No

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな）　印	電話番号（市外局番・局番・番号）	性別 □ 1男 2女	生年月日（西暦 年 月 日）
	郵便番号 □□□-□□□□	ご住所（ふりがな）都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	円	
商品数量		点	合計金額	円	

保護者名　印
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い

会社記入欄：処理日／伝票No.

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクタ のデザイン及びキャラクターのアニメ ション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です (2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバ 作成コ ス、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です (1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います 現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

基板 タイムマシン 基板

ホームページアドレス http://www.alpha-net.ne.jp/users2/time/

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

ブラッディロア2	??,000
ストZERO3	??,000
VRオラトリオタングラム	??,000
ストリートファイターⅢセカンド	??,000
ソウルキャリバー	??,000
怒首領蜂	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／3各種	??,000
VF3&3tb	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

ストリートファイター3・Ⅲrd	（予）
ファイティングレイヤー	（予）
ジョジョの奇妙な冒険	（予）
ガンバード2	（予）
ショックトルーパーズ2nd	（TEL）
月華の剣士2	（TEL）
サムライ2・アスラ斬魔伝	（TEL）
ホットギミック・快楽天2	（TEL）
コナミ80'アーケードギャラリー	（予）
パカパカパッション	（予）
ストZERO3	（TEL）
ストⅢセカンド	（TEL）
スターグラディエーター2	（TEL）
ファイティング武術	（TEL）
怒首領蜂	（TEL）
バーチャファイター3tb	（TEL）
VRオラトリオタングラム	（TEL）

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO&KONAMI

エアガイツ	55,000
ソウルエッジ2	25,000
ダンシングアイ	23,000
パックマニア	20,000
ゼビウス3D／C	12,000
ワールドスタジアム96	10,000
ワールドスタジアム95	9,000
A-JAX	20,000
バーサスネットサッカー	45,000
サンダークロス2	20,000
セクシーパロディウス	20,000
ファイナライザー	15,000
ハイパーオリンピックナガノ	4,000
GXマザーボード	5,000

CAPCOM

ストリートファイターEX2	95,000
スターグラディエーター2	95,000
ストリートファイターEXプラス	40,000
1943改	23,000
ナイツオブザラウンド	10,000
バース	12,000
ファイナルファイト	14,000
ストリートファイター（6ボタン）	12,000
スト2ダッシュ（R）	10,000
ストリートファイター3 2nd（PCB）	29,000
ウォーザード（PCB）	15,000
ストリートファイター3（PCB）	15,000
CP2マザーボード	15,000
CP3マザーボード	18,000

OLD&IREM

フィールドゴール（カラー）	80,000
トランキライザーガン（訳有）	80,000
バルーンボンバ（背景BGMナシ）	40,000
カズラー	10,000
アラビアン	15,000
アップンダウン（海外）	30,000
マグマックス	8,000
海底大戦争	25,000
アンダーカバーコップ	21,000
ガンフォース	10,000
ビジランテ	7,000
R-TYPEレオ	11,000
R-TYPE2	10,000
R-TYPE	10,000

SEGA

VF3TB（電源・H付）	68,000
VF3（電源・H付）	45,000
バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・H・純P付）	190,000
F・V2（電源・H付）	150,000
F・バイパーズ（H付）	45,000
ラストブロンクス（H付）	45,000
VF2．1（H付）	20,000
バーチャロン（純正P・H付）	45,000
ゼロガンナー（Aボート・H付）	25,000
レイディアントシルバーガン（ロム）	15,000
ファインドラブ（ロム）	7,000
ウインターヒート（ロム）	500
蒼穹紅蓮隊（ロム）	500

TAITO&その他

ダライアス2（2画面）	18,000
キラメキスターロード（ROM）	10,000
ランドメーカー（ROM）	60,000
ポップンポップ（ROM）	10,000
サイキックフォース2012	105,000
黄金の城	30,000
レインボーアイランド	22,000
ライデンファイターズ	47,000
ライデンDX	23,000
マクロスプラス	38,000
ウルトラ警備隊	20,000
トリオザパンチ	35,000
チャタンヤラクーシャンク	18,000
墜落天使	33,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15or24Khzのみ）	¥20,000
26インチモニター（15／24Khz）対応	¥20,000
26インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥30,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	¥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥35,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥20,000
21インチモニター（15Khzのみ）	¥10,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
ジャレコ・ポニーマーク3（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥20,000
ジャレコ・ポニーマーク4（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥50,000
タイトー・カナリー25（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥30,000

C-BOX

●C BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

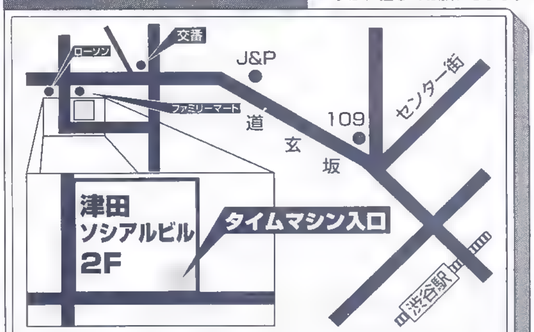
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明
（PCB）とは…
1 マザーボードシステムの基板は、［マザー（本体）］＋［ソフト（ROM）］＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を＜基板（PCB）＞と呼びます。
（ROM）とは…
マザーボードシステムの［ソフト（ROM）］の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した［マザー（本体）］が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ＜ソフト（ロム）＞に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

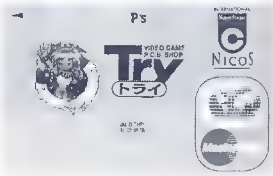
店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495
営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
スーチーパイII(ソフト)	3,000
ベストバウトボクシング	12,000
ベストバウトボクシング(ソフト)	1,000
エクセライザー	12,000
フィールドコンバット	18,000
サイバトラー	20,000
ロッドランド	18 000
魔塊伝説	10 000
ソルタム	10,000
銀河任侠伝	28,000

NEO-GEO業務用

月華の剣士2(予約受付中)	128,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	68,000
ザ・キングオブファイターズ'98	TEL
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	278,000
武蔵岩流記	予約受付中
キャプテントマディ	予約受付中
フリップショット	予約受付中
ネオジオカップ'98	20,000
メタルスラッグ2	38,000
幕末浪漫　月華の剣士	6,000
ブレイジングスター	25,000
MV1	22,000
MV1-A	TEL
MV1-B	TEL
MV1-F	23,000
MV1-FZ	25,000
MV-4	25,000
ネオ・ボンバーマン	15,000
パルスター	10,000
ソニックウイングス3	10,000
作戦名ラグナロク	12,000
忍者マスターズ	8 000
マネーアイドルエクスチェンジャー	12,000
ネオミスタードゥ	10,000
天外魔境　真伝	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ダンクドリーム	8,000
ギャラクシーファイト	2,000
ラストリゾート	6,000
アンドロデュノス	3,000
ニンジャコマンドー	8 000
クロスソード	5,000
パズルボブル	4,000
ギャラクシーファイト	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5,000
ザ・キングオブファイターズ'96	3,000
真サムライスピリッツ	1,000
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	1,000
ステークスウィナー2	5,000
クイズ大捜査線	2,000
ちびまる子ちゃんDXクイズ	5,000
2020スーパーベースボール	1,000
パニックボンバー	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
マジカルドロップ2	5,000
マジカルドロップ3	15,000
リーグボウリング	5,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
リアルバウト餓狼伝説2(海外)	8,000
餓狼伝説2	1,000
龍虎の拳2	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
ビューポイント	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
ロボアーミー	1,000
パワースパイク2	1,000
ファイヤースープレックス	1,000
得点王	1,000
得点王2	1,000

バンプレスト

機動戦士ガンダムファイナルシューティング	25,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	25,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
ウルトラマン	2,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	12,000
超時空要塞マクロス	15,000

ユニバーサル

Mr Do！vsユニコーン	15,000

テクモ

上海真的武勇	78,000
デッドオアアライブ++	TEL
マイフェアレディー	TEL
エイトフォース	15,000
ファイナルスターフォース	18,000
忍者龍剣伝	10,000
でろーんでろでろ	10,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
雷電	10,000
クイズ学園パラダイス	2,000
リムロッキングバスケットボール	2,000
クイズココロジー	1,000
ワールドカップ'90	2,000
シルクワーム	8,000
タンクバスターズ	4,000
ガズラー	15,000

SNK

バトルフィールド(P無)	3,000
名人戦	3,000
ハル21	15,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000
ファイティングサッカー	2,000
バトルフィールド(P無)	2,000
ゲバラ(P無)	4,000
怒(P無)	10,000
怒号層圏	35,000
TANK(P無)	10,000
スカイソルジャー	10 000
ヴァンガート	20,000

ライジング

ブラッディロア2	TEL
バトライダー(VER A)	15,000
バトライダー(VER B)	20,000
疾風魔法大作戦	10,000
魔法大作戦	28,000

彩京

ガンバード2(予約受付中)	188,000
対戦ホットギミック2快楽天	178,000
スペースボンバー　バージョンB	38,000
ガンハード	15,000
戦国エース	10,000
パイロットキッズ(MODEL2)	予約受付中

セイブ開発

ライデンファイターズJET	108,000
ライデンファイターズ(ソフト)	8,000
ライデンファイターズ2(ソフト)	10,000
戦球(ソフト)	3,000
バイパーフェイズ1NV(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1(ソフト)	1,000

カネコ

VS麻雀乙女繚乱	TEL
ジャンジャンパラダイス2	35,000
ギャルズパニックS	42,000
サイヴァーン	30,000
閃激ストライカー(ソフト)	5,000
ジャンジャンパラダイス(ソフト)	1 000
大江戸ファイト	18 000
富士山バスター	8 000
さるかにハムぞう(ソフト)	1,000
マジカルクリスタル	5,000

ビスコ

ステッガー1	25 000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
ガルメデス	8,000
キース&ルーシー(ソフト)	1,000
ぶろっけん	5,000
五月陣戦	3,000

ビデオシステム

ラビオレプス	20,000
ハットリス	2,000
スパイナルブレーカーズ	8,000

UPL

鋼鉄要塞シュトラール	10,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
アクロバットミッション	8,000

メトロ

バルキューブ	8 000

オルカ

スカイランサー	10 000

アトラス

首領蜂	35,000
オーマイガー	3,000
ななめでまじっく	3,000

日本システム

弾銃フィーバロン(新品)(値引きあり)	168,000
スカイスマッシャー	3,000

日本物産

ムーンクレスタ	28,000
テラフォース	8 000
テラクレスタ	8,000

テクノスジャパン

エキサイティングアワー	8,000
西遊降魔録	6,000
コンバットライブス	2,000
レッスルフェスト	2,000

その他

上海III	28,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
いっき	15,000
ハイパーデュエル	10,000
ぽんぽこ	35,000
クラッシュローラー	20,000
ハチャメチャファイター	20,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
ウイッツ	3,000
オセロ	10,000
ドンキーコング3	25,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000
セルフィーナ	10,000
ホールランド	35,000
逆転！パズル番長	3,000
ウォーオブエアロ	10,000
ワールドクラスボーリング(P無)	1,000
ブルーホーク	18,000
プリメーラ	10,000
ロジックプロ	10,000
ロジックプロ2	3,000
もうじゃ	3 000

麻雀

対戦麻雀ホットギミック快楽天(新品)	178,000
麻雀学園祭2	TEL
麻雀学園祭	30,000
E雀ハイスクール	45,000
ときめき麻雀パラダイス	40,000
スーパーリアル麻雀PV	6,000
スーパーリアル麻雀PIV	10,000
スーパーリアル麻雀PVII	50,000
麻雀四姉妹若草物語	10,000
麻雀東洋の神秘	35,000
まあじゃんバニラシンドローム	8,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀大予言	1,000
麻雀殺人事件	15,000
麻雀カフェドール	5 000
麻雀個人教授	2 000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
雀士	2 000
龍雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PIV(ソフト)	5,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀恋占い	2,000
TOKYOギャル図鑑	2,000
ギャルの開花	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館2	2,000
お雀子クラブ	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
セーラーウォーズ	8,000
麻雀恋愛倶楽部	5,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
スーパー(禁)版	15,000
麻雀学園	4,000
麻雀学園2	5,000
実録(恥)麻雀	2,000
プロ麻雀　極	5,000
戦国麻雀	2,000
かぐや姫	20,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国2	48,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国3	48,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国4	48,000
スーパーCDマージャンギャルズグラフィティ	58,000
スーパーCD麻雀放課後2	48,000

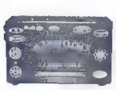
花札

恋こいしましょ2	TEL
花とおじさん	2,000
華の舞	2,000
華折鶴	4,000
スーパー華パラダイス	3,000

下取りコーナー

ビートマニア2ndMIX	相談
バーチャストライカー2Ver'98	相談
ダイナマイト刑事2	相談
ブラッディロア	相談
対戦ホットギミック	相談
ストライカーズ1945	相談
ストライカーズ1945 II	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズ	相談
タンクフォース	相談
ナイトスラッシャーズ	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
究極戦隊ダダンダーン	相談
ストリートファイターEXplus	相談
ストリートファイターEX	相談
D&Dシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンvsプレデター	相談
スーパーマッスルボマー	相談
ドラグーンマイト	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
アクウギャレット	10,000
ファイナルファイト	10,000
レインボーアイランドEX	12,000
ロストワールド(P付)	相談
アラビアンファイト	5,000
サボテンボンバーズ	2,000
ハチャメチャファイター	6,000
バース	8,000
マジカルドロップ3	相談
雷電DX	18,000
ジンジンジップ	4,000
スクランブルフォーメーション	15,000
ダブルドラゴン3	1,000
メルヘンメイズ	25,000
クロスブレイズ	10,000

CPS IIボード高額買い取り中！！



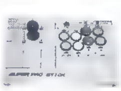
シグマ電子
AV-5000
¥26,000



KIC パナカスタムロング
¥34,000



ハッピー商会
VEGA Jr.
¥29,800



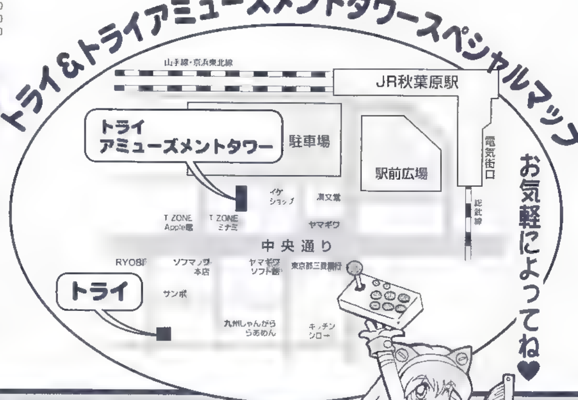
シグマ電子
Σ-8000
¥15,800

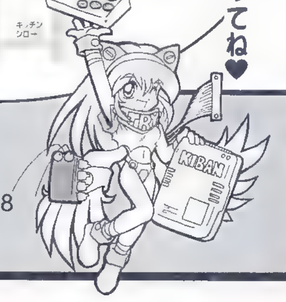


KIC パナツインロング
¥38,000



ハッピー商会 VEGA Jr.DX
（個別連射可能）
¥36,800





株式会社 トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時　日曜・祭日は10時〜6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中！ ジョジョの奇妙な冒険 グラディウスⅣ

新作予約受付中

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。
詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。

- ■レイクライシス
- ■ジョジョの奇妙な冒険
- ■グラディウスⅣ
- ■ストリートファイターⅢ3rd IMPACT

その他の新作基板も予約可能です。

カプコン

ジョジョの奇妙な冒険	予約受付中
パワーストーン(NAOMI)	予約受付中
マジカルテトリス	予約受付中
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターZERO3(ソフト)	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	42,000
スターグラディエイター2	TEL
ストリートファイターⅢ3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	40,000
ストリートファイターⅢ	16,000
ウォーザード	16,000
ストリートファイターEXplus	32,000
ストリートファイターEX	22,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ポケットファイター(ソフト)	20,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	6,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	5,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	18,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	16,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	14,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	22,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
X-MEN(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	15,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	3,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
CPSⅡマザー	15,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	8,000
ナイツオブザラウンド	14,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
ストライダー飛竜	15,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	12,000
エリア88	18,000
エリア88(海外)	13,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズアンドドラゴンズ	3,000
クイズカプコンワールド2	5,000
ワンダー3(海外)	25,000
虎への道	13,000
大魔界村	20,000
魔界村	25,000
USネイビー	10,000
バース	18,000
戦場の狼	10,000
ブロックブロック(P無)	1,000
ソンソン	15,000
エグゼドエグゼス	25,000
1942	8,000
バルガス	8,000
クイズ三国志	1,000

アイレム

パーフェクトソルジャーズ	20,000
R-TYPEⅡ	12,000
剣豪	10,000
クイズF1 1 2フィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	14,000
ぐっすんおよよ	3 000
ボンバーマンワールド	20,000
スペランカー	25,000

セ ガ

SPIKEOUT	発売中
ダイナマイト刑事2(MODEL2)	TEL
バーチャロンオラトリオタングラム(MODEL3)	TEL
ファイティングバイパーズ2(MODEL3)	TEL
★MODEL3★	
バーチャファイター3tb(ロム)	30,000
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
★MODEL2★	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付)	特価
ダイナマイトベースボール	特価
ファイティングバイパーズ(H付)	特価
バーチャファイター2.1(H付)	30,000
バーチャファイター2(H付)	28,000
★ST-V★	
コットンブーメラン(ソフト)	TEL
オセロしようよ(ソフト)	TEL
アストラスーパースターズ(ソフト)	8,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	13,000
ガーディアンフォース(ソフト)	10,000
対戦タントアールサシッス(ソフト)	16,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	5,000
シーバスフィッシング(ソフト)	5,000
コットン2(ソフト)	5,000
グルーヴォンファイト(ソフト)	5,000
プロ麻雀極S(ソフト)	5,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	2,000
紫炎龍	1,000
マルちゃんdeグー!!!(ソフト)	3,000
ファインドラブ(ソフト)	5,000
上海万里の長上(ソフト)	20,000
バーチャル麻雀(ソフト)	5,000
青春スキャンダル	20,000
フリッキー	30,000
カロリーくんvsモグラニアン	10,000
テトリス	5,000
ボナンザブラザーズ	18,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズゴーストハンター	1,000
クイズ廊下に立ってなさい！	1,000
ぷよぷよ通	3,000
所さんのまーまーじゃん2	1,000
クラッチヒッター	2,000
エイリアンストーム	15,000
MVP	1,000
スタックコラムス	2,000
コラムス	3,000
タントアール	3,000
登龍門	2,000
DDクルー	5,000
チャンピオンベースボール	2,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000

コナミ

グラディウスⅣ	予約受付中
バトルトライスト	TEL
ファイティング武術2nd	TEL
進め対戦ぱずるだま	2,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
実況パワフルプロ野球'EX	45,000
実況パワフルプロ野球'EX(ソフト)	8,000
★SYSTEM GX★	
対戦とっかえだま	12,000
サッカースーパースターズ(ケーブル付)	20,000
沙羅曼陀2	6,000
だい好キッス	12,000
極上パロディウス	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	6,000
ツインビーヤッホー	6,000
対戦ぱずるだま	4,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	2,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
XEXEX	26,000
ライフフォース	20,000
ガイアポリス	22,000
究極戦隊ダダンダーン	32,000
A-JAX	20,000
サンダークロスⅡ	20,000
コンバットスクール(P付)	45,000
クライムファイターズ2(4P)	12,000
出たなツインビー	4,000
パロディウスだ！	4,000
クォース	5,000
ヘクシオン	3,000
シティーボンバー	15,000
マンハッタン24分署	12,000
サーカスチャーリー	8,000
スーパーコブラ	20,000
スーパーバスケットボール	3,000
ジャイラス	10,000
ロックンロープ	20,000
リングの王者	5,000
スクランブル	25,000
イーアルカンフー	10,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
クイズ学問のススメ	2,000

データイースト

ダークシール	12,000
ダークシールⅡ	12 000
アクトフェンサー	8 000
ヘビースマッシュ	15 000
ワールドカップバレー'95	10,000
トライアウト	3,000
ファイターズヒストリー	2,000
キャプテンアメリカ	18 000
スタジアムヒーロー	1,000
ジェネシス	15,000
リバレーション	15,000
SRD	15,000

東亜プラン

達人王	16 000
ヘルファイヤー	7 000
ドギューン	10,000
V・V	10,000
ゼロウイング	12,000
フィグゼイト	10,000

タイトー

サイキックフォース2012	98,000
カオスヒート(G-ネット)	(新品)243,000
レイクライシス(G-ネット)	予約受付中
プチカラット(F3)(P無)	5,000
G-DARIUS	16,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	8,000
レイストーム	18,000
★F3 SYSTEM★	
ランドメーカー(F3)	TEL
パズルボブル4(F3)	12,000
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	10,000
プチカラット(F3)(P無)	5,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
エレベーターアクションリターンズ	5,000
パズルボブル3(ソフト)	3,000
バブルシンフォニー(ソフト)	4,000
バブルメモリーズ(ソフト)	6,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)(P無)	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	4,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	1,000
パズルボブル2X(ソフト)	1,000
究極タイガーⅡ(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	1,000
カイザーナックル(ソフト)	2,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
グレートソードマン	25,000
ジャングルキング	20,000
アルバレスタ	5,000
スラップショット	3,000
スーパークイックス	5,000
ダイナマイトリーグ	4,000
メタルブラック	18,000
タイガーヘリ	5,000
究極タイガー	8,000
ツインコブラ	20,000
大旋風	4,000
ヘビーユニット	4,000
マスターオブウェポン	5,000
マージャンクエスト(ソフト)(非脱衣)	1,000
地獄めぐり	5,000
黄金の城	28,000
べんべろべえ	35 000
あしたのジョー	6 000
達人	8,000
阿修羅ブラスター	15,000
アルカノイド(P無)	2,000
エレベーターアクション	10,000
プレビリアン(P付)	30,000
ハットトリックヒーロー	5,000
クイズ人生劇場(ソフト)	1,000
USクラシック(P無)	1,000
チャイニーズヒーロー	8 000
キックエンドラン	3,000

ナムコ

バカバカパッション(新作)	185,000
ダービークイズ(新作)	178,000
ソウルキャリバー	TEL
スーパーワールドスタジアム'98	TEL
子育てクイズマイエンジェル3	20,000
エアガイツ	55,000
リベログランデ	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
ソウルエッジVer Ⅱ	TEL
ダンシングアイ	28,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	25,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
バーニングフォース	18,000
マーベルランド	18,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	10,000
ワルキューレの伝説	40,000
ドラゴンセイバー	12,000
ドラゴンスピリット	32,000
ローリングサンダー	25,000
イシターの復活	50 000
ドルアーカの塔	25,000
スカイキッド	20,000
ディグダグ	5 000
ゼビウス	5 000
マッピー	10,000
ドラゴンバスター	15,000
ボスコニアン(海外)	15,000
熱闘'激闘！クイズ島	2,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
クラックス	2,000
スーパーワールドコート	3,000
ティンクルピット	6,000
エメラルディア	3,000
エクスバニア	5,000
ギャラガ	5,000
ギャプラス	10,000

ジャレコ

テトリスプラス2	20,000
テトリスプラス	13,000
魚ポコ	18,000
流星雀士キララスター	25,000
ゲーム天国	8,000
グラティア	10,000
グラティア(ソフト)	2,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8,000

トライ ホームページ開設！

http://www.try-inc.co.jp/

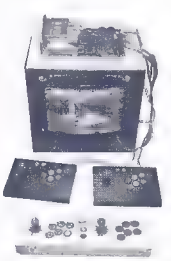
カプコン Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

セガ エアロシティ



¥58,000～

セガ アストロシティ



¥100,000～

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。
常時 1000 枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

月華の剣士2、ジョジョの奇妙な冒険、新登場!!

新製品

●月華の剣士2(ソフト)
定価~~¥128,000~~→¥124,000
通販特価¥131,000(送料・税込)
分割:¥12,300×12回 ¥6,700×24回

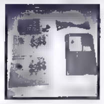
●ジョジョの奇妙な冒険
予価~~¥128,000~~
通販特価¥131,000(送料・税込)
分割:¥12,300×12回 ¥6,700×24回

●レイクライシス
定価~~¥248,000~~→¥235,000
通販特価¥247,000(送料・税込)
分割:¥22,900×12回 ¥12,400×24回

●ソウルキャリバー(New ver.)
定価~~¥195,000~~
通販特価¥205,000(送料・税込)
分割:¥19,300×12回 ¥10,500×24回

●対戦ホットギミック快楽天
定価~~¥178,000~~→¥173,000
通販特価¥180,000(送料・税込)
分割:¥16,900×12回 ¥9,200×24回

グラディウスⅣ(コナミ)
予約受付中

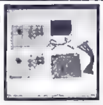
ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット

ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
マザーボード(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1/ハーネス×1
通販特価(送料・税込) ¥222,000
初回 ¥21,404 ¥20,900×11回 / 初回 ¥11,748 ¥11,400×23回 / 初回 ¥8,652 ¥8,100×35回

ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット

ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥212,000
初回 ¥21,084 ¥19,900×11回 / 初回 ¥10,908 ¥10,900×23回 / 初回 ¥9,492 ¥7,700×35回

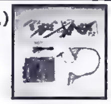
ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット

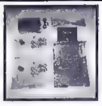
ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥196,000
初回 ¥19,472 ¥18,400×11回 / 初回 ¥11,864 ¥10,000×23回 / 初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

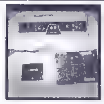
ソウルキャリバー(New ver.) シグマセット

ソウルキャリバーNew ver.(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥220,000
初回 ¥21,340 ¥20,700×11回 / 初回 ¥11,580 ¥11,300×23回 / 初回 ¥9,520 ¥8,000×35回

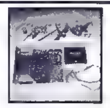
ソウルキャリバー(New ver.) ボードマスターセット

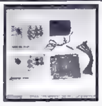
ソウルキャリバーNew ver.(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥210,000
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回 / 初回 ¥13,040 ¥10,700×23回 / 初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

ソウルキャリバー(New ver.) ベガJRセット

ソウルキャリバーNew ver.(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥194,000
初回 ¥18,308 ¥18,300×11回 / 初回 ¥11,696 ¥9,900×23回 / 初回 ¥10,304 ¥7,000×35回

月華の剣士2 シグマセット

月華の剣士2(ソフト)
MV-1(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス×1/ASコード×1
通販特価(送料・税込) ¥222,000
初回 ¥21,404 ¥20,900×11回 / 初回 ¥11,748 ¥11,400×23回 / 初回 ¥8,652 ¥8,100×35回

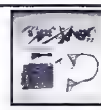
月華の剣士2 ボードマスターセット

月華の剣士2(ソフト)
MV-1(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥212,000
初回 ¥21,084 ¥19,900×11回 / 初回 ¥10,908 ¥10,800×23回 / 初回 ¥9,492 ¥7,700×35回

月華の剣士2 ベガJRセット

月華の剣士2(ソフト)
MV-1(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥196,000
初回 ¥19,472 ¥18,400×11回 / 初回 ¥11,864 ¥10,000×23回 / 初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

ホットギミック快楽天 シグマセット

ホットギミック快楽天(PCB)
AV5000×1
ASコード×1
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) ¥242,000
初回 ¥23,144 ¥22,800×11回 / 初回 ¥13,428 ¥12,400×23回 / 初回 ¥10,472 ¥8,800×35回

ホットギミック快楽天 ボードマスターセット

ホットギミック快楽天(PCB)
ボードマスター
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) ¥262,000
初回 ¥24,884 ¥24,700×11回 / 初回 ¥15,108 ¥13,400×23回 / 初回 ¥12,292 ¥9,500×35回

ホットギミック快楽天 ベガJRセット

ホットギミック快楽天(PCB)
ベガJR
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) ¥246,000
初回 ¥23,272 ¥23,200×11回 / 初回 ¥13,764 ¥12,600×23回 / 初回 ¥12,236 ¥8,900×35回

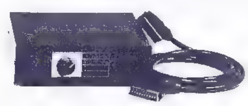
アップスキャンコンバーター XRGB-2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
※希望者の方にはカタログを送ります
XRGB-1より大幅性能アップ

↑パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応

ディスプル(縦横機 定価¥19,800)
*RGB出力のみ対応 通販特価(送料・税込) ¥18,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

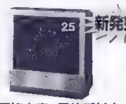
21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000

21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20~
〃 2L12Bパネル	¥13,500
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150
連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500
東芝製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb(ブラスト組込)

通販特価(送料・税込) ¥248,000
分割 初回¥24,436 ¥23,300×11回 / 初回¥13,932 ¥12,700×23回 / 初回¥11,368 ¥9,000×35回

平面RGB TV ビデオ付 25型KV-25SVF1

新発売
価格未定 予約受付中

平面RGB TV(ベガシリーズ) 21型KV-21SF1

新発売
通販特価¥70,000(送料・税込)
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回 ¥3,500×24回
●21P用アダプター ¥5,000

バーチャファイター3tb(ドリームキャスト) 純正パネル付
通販特価(送料・税込) ¥68,000

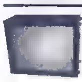
・ドリームキャスト×1
・バーチャ3tb(ソフト)×1
・純正パネル(2L12Bケース付)×1
分割 初回¥12,100×6回 ¥6,400×12回

ドリームキャスト用純正コンパネ(業務用を使用)
・2レバー12ボタン ¥29,800
・1レバー12ボタン ¥22,500
・1レバー4ボタン(バーチャ3専用) ¥22,500

コントロールボックス用コード(シグマ) 予約受付中(価格・発売日・未定)

29インチ新品モニター(新品、ケース付)

定価¥98,000
通販特価¥84,000(送料・税込)
■分割払い ¥15,000×6回 ¥7,900×12回 ¥4,300×24回

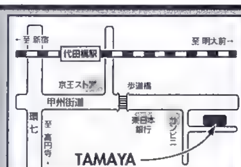
29インチモニター(新品、ケース付)+Qサウンドミニコンポ

通販特価 ¥98,000(送料・税込)

AIWA ミニコンポ LCX-350 Qサウンド搭載
■分割払い ¥17,500×6回 ¥9,200×12回 ¥5,000×24回

今回のお買得基板

ソウルキャリバー(New ver.)	148,000
鉄拳3	75,000
マーブルvsカプコン(ロム)	38,000
D&DⅡ(ロム)	22,000
X-MENvsストリートファイター(ロム)	10,000
ストZERO3(ロム)	65,000
KOF'98	65,000
キカイオー	128,000
カプコン	
ウォーザード	15,000
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(ロム)	3,000
エイリアンvsプレデター(ロム)	12,000
スーパーストⅡ(ロム)	3,000
スーパーストⅡX(ロム)	5,000
スーパーパズルファイターⅡX(ロム)	3,000
ストⅡダッシュターボ	5,000
ストⅢセカンドインパクト	38,000
ストZERO2(ロム)	2,000
私立ジャスティス学園	55,000
ヴァンパイア(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	1,000
ヴァンパイアセイバー2(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	5,000
マーブルスーパーヒーローズ(ロム)	3,000
ナムコ	
子育てクイズマイエンジェル2	3,000
スーパーワールドコート	3,000
ナムコクラシックvol.1	12,000
ネビュラスレイ	6,000
鉄拳2	28,000
源平討魔伝	20,000
エアガイツ	55,000
コズモギャングザパズル	3,000
コナミ	
ウエディングラプソディ	12,000
沙羅曼蛇2	5,000
実況パワフルプロ野球	5,000
実況パワフルプロ野球EX	85,000
スラムダンク	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま	5,000
とべポリスターズ	5,000
タイトー	
アルカノイドリベンジオブドゥ	10,000
サイキックフォース2012	128,000
地獄めぐり	3,000
パニックロード	3,000
まじかるデート	3,000
SNK	
ASOⅡ	3,000
KOF95	3,000
KOF96	2,000
サムスピ天草降臨	2,000
ブレイジングスター	8,000
忍者マスターズ	5,000
マジカルドロップ2	3,000
わくわく7	3,000
その他	
銀玉勝負(パネル付)	48,000
紫炎龍	35,000
ソニックザファイターズ(ハーネス付)	58,000
爆炎ブレイカー	38,000
ぷよぷよ通	3,000
ベストバウトボクシング	10,000
もうぢゃ	5,000
アームドポリスバトライダー	12,000
エスプレイド	58,000
スーパー上海	5,000
ソニックウイングスLIMITED	15,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26
●営業時間:平日AM9:30~PM8:00 ●定休日:日曜・祝日
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター



☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしら!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

マーヴルvsカプコン	55,000
マーヴルvsストリートファイター	30,000
X-MENvsストリートファイター	26,000
ストリートファイターZERO2アルファ	21,000
ストリートファイターZERO2	14,000
ストリートファイターZERO	14,000
ヴァンパイアセイヴァー2	16,000
ヴァンパイアセイヴァー	14,000
ヴァンパイアハンター2	16,000
ヴァンパイアハンター	14,000
ヴァンパイア	14,000
ポケットファイター	30,000

ナムコ

子育てクイズマイエンジェル3	25,000
子育てクイズマイエンジェル2	3,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
スーパーワールドスタジアム'97	4,000
スーパーワールドスタジアム'96	4,000
スタースイープ	7,000
ダンシングアイ	25,000
マッハブレイカーズ	18,000
コズモギャングザビデオ	4,000
スーパーワースタ'92・'93各種	4,000
ギャラガ	3,000
ディグダグ	5,000

FAXでリストが取りだせます

①0727−90−3500をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約１ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

F-3

あっかんべぇだぁー	31,000
アルカノイドリターンズ（P無）	31,000
カイザーナックル	30,000
ダライアス外伝	32,000
パズルボブル2	30,000
パズルボブル2X	30,000
パズルボブル3	31,000
プチカラット（P無）	32,000
ハットトリックヒーロー'95	30,000
逆鱗弾	31,000
究極タイガーⅡ	31,000
ぽっぷんぽっぷ	36,000

MVSカセット

リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
龍虎の拳外伝	1,000
龍虎の拳2	500
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
わくわく7	7,000
ブレイカーズ	10,000
ショックトルーパーズ	10,000
ネオ・ボンバーマン	15,000
ネオジオカップ'98	20,000

その他

アストラスーパースターズ	58,000
ガーディアンフォース	56,000
グルーヴオンファイト	53,000
ファインドラブ	55,000
プリンセスクララ大作戦	51,000
レイディアントシルバーガン	70,000
紫炎龍	51,000
モンスタースライダー	7,000
ストームブレード	25,000
キース&ルーシー	6,000
戦国エース	10,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	20,000
アンダーカバーコップス	25,000
ギャロップレーサー	5,000
ワールドサッカーチャンピオンシップ	30,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
スラムダンク2（C無）	10,000
ウイニングスパイク	6,000
ハイパーオリンピックインナガノ	6,000
テトリス	2,000
ぷよぷよ通	2,000
イチダントアール	2,000
MVP	1,000
グラティア	9,000
ゲーム天国	8,000

各種ロム・サブ

ストリートファイターZERO2	2,000
ストリートファイターZERO	2,000
スーパーストリートファイターⅡX	2,000
スーパーストリートファイターⅡ	2,000
ヴァンパイアセイヴァー	2,000
ヴァンパイアハンター	2,000
ヴァンパイア	2,000
あっかんべぇだぁー	1,000
ぽっぷんぽっぷ	6,000
アルカノイドリターンズ（P無）	1,000
エレベーターアクションリターンズ	2,000
カイザーナックル	100
クイズシアター	1,000
クレオパトラフォーチュン	1,000
ダライアス外伝	2,000
ハットトリックヒーロー'95	500
バブルシンフォニー	2,000
パズルボブル2	200
パズルボブル2X	500
パズルボブル3	1,000
パズルボブル4	18,000
プチカラット（P無）	2,000
逆鱗弾	1,000
究極タイガーⅡ	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー！	1,000

買取表

将棋の達人	15,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ブレイカーズリベンジ	10,000
メタルスラッグ2	20,000
バーサスネットサッカー（C付・ソフト）	30,000
実況パワフルプロ野球EX	35,000
サイキックフォース2012	70,000
パズルボブル4（ソフト）	12,000
スーパーワールドスタジアム'98	50,000
ソウルキャリバー	105,000
エスプレイド	50,000
ギャルズパニックS（ソフト）	20,000
女流将棋教室	25,000
中國龍Ⅱ	25,000
中國龍Ⅲ	45,000
怒首領蜂	50,000
ライデンファイターズJET	70,000
リアルブレイク	50,000
上海真的武勇	50,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	33,000
E雀ハイスクール	28,000
ファイナルロマンス2（C付）	15,000
ファイナルロマンスR（C付）	30,000
ファイナルロマンス4（C付）	70,000
DVD麻雀（フルセット）	90,000

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**
（当店は通販専門店です）

〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

- ●価格は全て消費税別です。
- ●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
- ●在庫リストは月２回発行になりました。（月始・中旬頃です）

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

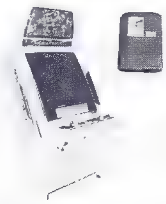
SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

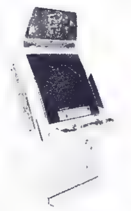
SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



通販価格￥370,000(税込)

初回￥34,900	￥34,500×11回
初回￥19,500	￥19,100×23回
初回￥15,240	￥12,800×35回

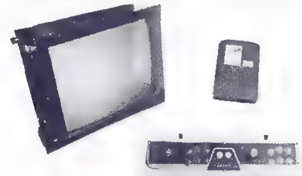
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込



通販価格￥330,000(税込)

初回￥30,800	￥30,800×11回
初回￥18,200	￥17,000×23回
初回￥14,160	￥11,400×35回

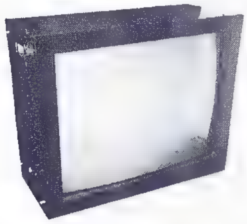
CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 18インチモニターセット



通販価格￥225,000(税込)

初回￥21,000	￥21,000×11回
初回￥12,200	￥11,600×23回
初回￥ 8,700	￥ 7,800×35回

キョーワオリジナルモニター
＜販売始めました＞



価格		
	25インチ	￥58,000
	18インチ	￥38,000
	20インチ(新品)	￥58,000

SNK サムライスピリッツ アスラ斬魔伝
（ハイパーネオ29組込）



通販価格￥489,000(税込)

初回￥46,080	￥45,600×11回
初回￥26,760	￥25,200×23回
初回￥17,228	￥17,000×35回

SNK 月華の剣士2 ボードマスターセット

通販価格￥210,000(税込)

ボードマスター
MV・1FZ
月華の剣士2
ハーネス



初回￥19,600	￥19,600×11回
初回￥12,000	￥10,800×23回
初回￥ 7,420	￥ 7,300×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 20インチモニターセット

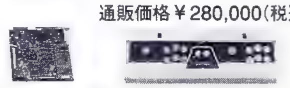
通販価格￥190,000(税込)



初回￥18,100	￥17,700×11回
初回￥10,200	￥ 9,800×23回
初回￥ 6,880	￥ 6,600×35回

NAMCO ソウルキャリバー ボードマスターセット

通販価格￥280,000(税込)



初回￥26,500	￥26,100×11回
初回￥16,000	￥14,400×23回
初回￥11,060	￥ 9,700×35回

★ ホームページがかなりおくれており、大変ご迷惑おかけしております。今しばらく、お待ち下さいませ。

TSC ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin

どんどんアクセスしてね。 ※作成中につき、送信確実日がずれる場合がありますのでご了承ください。

CAPCOM

キカイオー 新品)	値引き有り
ストZERO 3 (カート)	98,000
マーブルVSカプコン (カート)	45,000
ストⅢ2ndインパクト	35,000
ストリートファイターⅢ	20,000
ウォーザード	20,000
ヴァンパイアハンター (カート)	4,000
ヴァンパイアセイヴァー2 (カート)	5,000
スーパーストⅡ (カート)	3,000
ポケットファイター (カート)	25,000
マーブルVSストリートファイター (カート)	25,000
X—MEN VSストリートファイター (カート)	12,000
D&DⅡ (カート)	33,000
ストZERO 2 (カート)	4,000
ストZERO 2 アルファ (カート)	12,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	5,000
バトルサーキット (カート)	18,000
ナイツオブザラウンド	18,000
ラストデュエル	15,000

KONAMI

グラディウス4 (新品)	予約受付中
グラディウスⅡ	35,000
フロッガー	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	38,000
セクシーパロディウス	38,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
スラムダンク2	35,000
実況パワフルプロ野球96'	30,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな ツインビー	8,000
タイムパイロット84'	18,000
ゴルフィングデレイツ	10,000
大好キッス	6,000
クォース	7,000

NAMCO

ソウルキャリバー (新品)	220,000
鉄拳3	108,000
ダンシングアイ	32,000
トイポップ	35,000
ギャラガ88'	50,000
グロブダー	40,000
ファイナルラップR	30,000
ドルアーガの塔	55,000
リブルラブル	30,000
マッピー	35,000
パック&パル	32,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	25,000
ゼビウス3D/G	45,000
ニューラリーX	50,000
ワンダーモモ	50,000
ドラゴンスピリッツ	32,000
ギャラクシアン	20,000
ボスコニアン	30,000
モトス	32,000
ギャラガ	30,000
F／A	25,000
マッハブレイカーズ	25,000
スタースイープ	10,000
エメラルディア	3,000
スーパーワースタ95'	2,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012 (新品)	290,000
ダライアス外伝 (ロム)	8,000
エレベータアクションリターンズ (ロム)	8,000
レイストーム	65,000
レイフォース	58,000
インベーダー (カラー)	50,000
ファイターズインパクトエース	42,000
サイキックフォースEX	40,000
スペースインベーダDX	35,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	10,000
ニンジャキッズ	10,000
まじかるでーと	8,000
クレオパトラフォーチュン (ロム)	10,000
プチカラット (ロム)	10,000
きらめきスターロード (ロム)	10,000
バブルシンフォニー (ロム)	8,000
タツジン	8,000
中華大仙	5,000
カゲキ	8,000

SEGA

ファイティングバイパーズ2 (PCB)	値引き有り
バーチャファイター3TB (PCB)	120,000
花組コラムスサクラ対戦 (新品・ロム)	10,000
コットン2 (ロム)	15,000
ウインターヒート (新品、ロム)	5,000
ラストブロンクス (ジャマハーネス付)	98,000
デッドオアアライブ (ジャマハーネス付)	98,000
バーチャファイター3 (PCB)	60,000
ソニック・ザ・ファイターズ	90,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (ジャマハーネス付)	98,000
ゼロガンナー (PCB)	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ファンタジーゾーン	28,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	35,000
ぷよぷよ通	15,000
全日本プロレス (新品、ロム)	80,000
ぷよぷよSUN (ロム)	8,000
ガルディア	7,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	30,000
強行突破	30,000
マジカルドロップ	12,000
クルドバスター	10,000
キャンパスハンティング	10,000
バックファイヤー	38,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	38,000
クイズセーラームーン	32,000
ウルトラ警備隊	30,000
ガンダム	8,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000

SNK

サムスピアスラ斬魔伝	値引き有り
月華の剣士2 (新品)	値引き有り
ショックトルーパーズ2 (新品)	68,000
キングオブファイター98'	88,000
ジョイフルロード	55,000
MV-1A (新品)	48,000
MV-1FZ	25,000
MV-4	48,000
ストリートスマート	10,000
タイムソルジャー	10,000
航空奇兵物語	10,000

その他

ドンパチ	40,000
ブレイゾン	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	65,000
ストライカーズ1945	38,000
雷電ファイターズ	58,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット (音声アンプ付)	60,000
ポパイ	45,000
バトルガレッガ	45,000
アームドポリスバトライダー	35,000
キャノンダンサー	25,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
ジョー&マックリターンズ	20,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
バルキューブ	10,000
大工の源さん	10,000
クラックス	8,000
ソルダム	7,000
魔魁伝説	7,000
西遊降魔録	7,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

基板高価買い取り

注意　※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM
CPS-2 マザー
■CPS-IIソフト
・マーヴルVSストリートファイター
・X-MEN VS ストリートファイター
・ポケットファイター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2
・バトルサーキット
・19XX
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・エイリアンVSプレデター
・ヴァンパイアセイバー2
・ヴァンパイアハンター2
・パワードギア
・サイバーボッツ
・ストZERO2アルファ
・マーブルvsカプコン

ジャスティス学園
スターグラディエイター
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイター EX
ストIII2ndインパクト
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストIIダッシュ.ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
ウォーザード
ストリートファイターIII
マジックソード
ワンダー3
チキチキボーイズ

NMK
サンダードラゴン2
マッドシャーク

東亜プラン
バツグン
お天気パラダイス
ナックルバッシュ
達人王
鮫!鮫!鮫!

彩京
戦国ブレード
ストライカーズ1945
ガンバード
ソルディバイド
ストライカーズ1945II

TAITO
Gダライアス
バブルメモリーズ
スーパーフットボール
バブルシンフォニー
パズルボブル3
アルカノイドリターンズ(P付)
ダライアス外伝
その他のF3ボード
レイストーム
サイキックフォース
ライトブリンガー
アラビアンマジック
ハットトリックヒーロー93
グリッドシーカー
ファイターズインパクト
Gダライアス2

TECMO
闘姫伝承
ギャロップレーサー

KONAMI
バーサスネットサッカー(C付)
スラムダンク2(C付)
サッカースーパースター(C付)
セクシーパロディウス
ドラグーンマイト
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
究極戦隊ダダンダーン
極上パロディウス
サンセットライダース
ハイパーアスリート
サラマンダ2
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス
エスケイプキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスII
グラディウスIII
マーシャルチャンピオン
プレミアサッカー
トライゴン

■GXサブボード
・セクシーパロディウス
・ドラグーンマイト
・サッカースーパースター(C付)
・バーサスサッカー(C付)
・スラムダンク2(C付)
・極上パロディウス

DATA EAST
ナイトスラッシャー
空牙外伝
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
アベンジャー
バックファイヤー(C付)

NAMCO
鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
ダンシングアイ
ソウルエッジII
ソウルエッジ
プライムゴールEX
ダンクマニア
ゼビウス3D/G
ネビュラスレイ
闘魂列伝3
F/A
ナムコクラッシックVOL.1
ナムコクラッシックVOL.2
アウトフォクシーズ
リベログランデ
エアガイツ

SEIBU
雷電ファイター
雷電DX
雷電II
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー
雷電ファイター2

RAIZING
ブラッディロア
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

IREM
格闘野球リーグマン
海底大戦争
ジオストーム
ボンバーマンワールド
アンダーカバーコップス
メジャータイトルII
Rタイプレオ
剣豪

KANEKO
ジャッキーチェーン
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3

SEGA
ゼロガンナーA
ゼロガンナーB
バーチャストライカー
バーチャファイター2
バーチャストライカー2
バーチャコップ(Sボード付)
デッドオアアライブA
デッドオアアライブB
バーチャロン
ファイティングバイパーズ
ラストブロンクス
バーチャファイター3
ゴールデンアックス4P

ATLAS
怒首領蜂
怒首領
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

BANPRESTO
クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ウルトラ警備隊
電神魔塊
スーパースラムス
マクロス プラス
マクロス
戦国エース
マジンガーZ
アクウギャレット
ドラゴンボールZ

SNK
4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード(大)
1スロットボード(中)
1スロットボード(小)
ブレイカーズ
得点王炎のリベロ
わくわく7
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ
ネオボンバーマン
マジカルドロップ 3
ダブルドラゴン
ソニックウィング3
ダンクドリーム
キングオブファイターズ'97
月華の剣士
ショックトルーパーズ

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎!!

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い コレクトコール(代引き)を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK! 最高36回!

週間FAX基板買取り情報開始!(※情報料無料 24時間利用可能)

毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

FAX番号 03-5972-5403　BOX番号 ・最新買い取りリスト情報 1# ・今週の買い取り目玉品 2#

売ります買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。ロータスプレスのホームページ http://www.lotuspress.co.jp

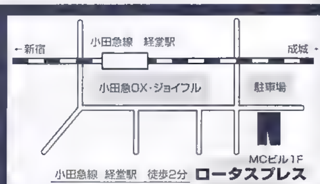
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F

tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



秋葉原の基板屋 Funtom 激安販売 高価買取

稀少基板

Sインベーダー P3(カラー)	応談
Mr.クーガー	応談
アリババ	応談
アンプッシュ	応談
ウオンテッド(シグマ)	応談
キックボーイ	応談
キャンバスクロッキー	応談
クレイジークライマー	応談
サイオン	応談
スペースストレンジャー	応談
タイムリミット	応談
ドクターミクロ	応談
ニャンコロ	応談
フリスキートム	応談
ボートマン	応談
ホールランド	応談
ミサイルコマンド(PCB)	応談
ラジカルラジアル	応談
ルージュアン	応談
ルパンIII世	応談
ローリング クラッシュ	応談

アイレム

Rタイプ	10,000
Rタイプ2	9,000
Xマルチプライ	12,000
ジッピーレース	4,000
大工の源さん	4,000
ドラゴンブリード	8,000
フック	13,000
ロードランナー4	23,000
銀河帝国の逆襲	12,000

コナミ

コナミGXマザー	4,800
サラマンダ2	5,500
ツインビーヤッホー	5,500
ときめきぱずるだま	5,500
対戦とっかえだま	7,000
対戦ぱずるだま	5,000
その他GXソフト	超激安
A-JAX	18,000
X-MEN(6P)	25,000
ウエディングラプソディ	4,000
エイリアンズ	17,000
ガイアポリス	15,000
グラディウスII	15,000
グラディウスIII	25,000
ザ・ハスラー	5,000
サーカスチャーリー	7,000
サプライズアタック	2,000
サンダークロス2	15,000
スーパーバスケットボール	800
ダークホースレジェンド	45,000
とべポリスターズ	10,000
ハイパースポーツSP	7,000
ハイパーアスリート	7,000
ブラックアタック	13,000
マーシャルチャンピオン	13,000
ラビリンスランナー	17,000
恋のホットロック	43,000
魂斗羅	10,000
魔獣の王国	43,000

カプコン

CPSIIマザー	13,000
19XX(B)	18,000
D&D(B)	18,000
D&D2(B)	33,000
X-MEN(B)	4,000
X-MENvsストリートファイター(B)	18,000
ヴァンパイア(B)	2,000
ヴァンパイアセイバー(B)	2,000
ヴァンパイアセイバー2(B)	5,000
ヴァンパイアハンター(B)	1,500
ヴァンパイアハンター2(B)	5,000
エイリアンVSプレデター(SUB)	35,000
カプコンスポーツクラブ(SUB)	50,000
サイバーボッツ(B)	5,000
スーパーバスト2(B)	1,500
スーパーバスト2X(B)	3,000
スーパーマッスルボマー(B)	10,000
ストリートファイターゼロ(B)	1,500
ストリートファイターゼロ2(B)	2,000
ストリートファイターゼロ2α(B)	15,000
ストリートファイターゼロ3(B)	70,000
パワードギア(B)	12,000
ポケットファイター(B)	20,000
マーヴルvsカプコン(B)	48,000
マーヴルvsストリートF(B)	23,000
マーヴルスーパーヒーローズ(B)	6,000
1942	7,000
1943	9,000
F1ドリーム	4,000
ウォーザード	16,000
キング オブ ザ ドラゴン	15,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000
クイズカプコンワールド2	4,000
クイズ殿様の野望2	2,000
ストリートファイター2	7,000
ストリートファイター2ダッシュ	7,000
ストリートファイター2ターボ	8,000
ストリートファイターIII	15,000
ストリートファイターIII 2nd	33,000
チキチキボーイズ	12,000
ナイツオブザラウンド	8,000
ニモ	20,000
バース	12,000
バルガス	8,000
マッスルボマー	3,000
闘いの挽歌(US)	10,000
天地を喰らうII	13,000

データイースト

B-WING	23,000
イエローキャブ	20,000
ウルフファング	9,000
エドワードランディ	28,000
キャプテンアメリカ	10,000
コブラコマンド	5,000
ダークシールII	15,000
チャイナタウン	8,000
デスブレイド	5,000
プロテニス	6,000
ヘビースマッシュ	10,000
マジカルドロップ	3,000
マジカルドロップ+1	4,000
ラストミッション	15,000
リバレーション	6,000
ワールド カップ バレー95	3,000
強硬突破	8,000

セガ

ST-Vマザー	38,000
ウインターヒット(SUB)	1,500
グルーヴオンファイト(SUB)	1,500
コラムス97(SUB)	300
サシっす(SUB)	20,000
デカスリート(SUB)	300
バーチャファイターキッズ(SUB)	200
バーチャファイターリミックス(SUB)	200
ぱくぱくアニマル(SUB)	200
プリクラ大作戦(SUB)	500
マイフェアレディー(SUB)	15,000
マルチャンdeグー(SUB)	1,500
レイディアントシルバーガン(SUB)	15,000
花組対戦コラムスX(SUB)	1,000
紫炎龍(SUB)	1,500
蒼空紅蓮隊(SUB)	500
ST-Vソフト 各種	超激安
プリクラソフト各種	特価
イチダントアール	3,000
ゴールデンアックス	6,000
コラムス	2,000
コラムスII	1,500
ザクソン	10,000
シャドーダンサー	7,000
シンドバットミステリー	25,000
スクランブルスピリッツ	7,000
スパイダーマン	13,000
スタックコラムス	1,500
テトリス	2,000
バーチャファイター2(PCB)	18,000
バーチャファイター3(PCB)	40,000
バーチャファイター3tb(PCB)	65,000
バーチャロン(PCB)	48,000
バンクパニック	5,000
ぷよぷよ	1,000
ぷよぷよ通	2,000
ペイルート	4,000
ボトボト	1,500
ライオットシティー	4,000
忍	5,000
忍者プリンセス	20,000

ナムコ

F/A	13,000
オーダイン	18,000
ギャラガ	3,000
サイバースレッド	18,000
スタースイープ	9,000
ゼビウス	4,000
ゼビウス3D/G	12,000
ソウルキャリバー(新品)	148,000
タンクフォース	25,000
ダンシングアイ	25,000
ドラゴンスピリッツ	30,000
ナックルヘッズ	13,000
ニューマンアスレチックス	5,000
ネビュラスレイ	10,000
バラデューク	15,000
ホッピングマッピー	50,000
メタルホーク(P付)	68,000
ローリングサンダー	28,000
ロンパース	25,000
ワールドスタジアム89	25,000
子育てマイエンジェル	800
子育てマイエンジェル2	2,500
子育てマイエンジェル3	25,000
超絶倫人ベラボーマン	78,000

タイトー

F3マザー	35,000
きらめきスターロード(SUB)	8,000
パズルボブル3(SUB)	300
プチカラット(SUB)	3,000
ぽっぷんぽっぷ(SUB)	8,000
その他F3ソフト各種	超激安
Gダライアス	12,000
GダライアスVer.2	18,000
アルカノイド(PCB)	1,000
アルペンスキー	20,000
インセクターX	8,000
エレベーターアクション	10,000
ガンフロンティア	17,000
クイックス	20,000
グレートソードマン	15,000
クロスシューター	5,000
サイキックフォース	13,000
サイキックフォースEX	15,000
サイキックフォース2012	98,000
ザ・ピット	8,000
ジャイロダイン	20,000
スラップファイト	8,000
タイガーヘリ	7,000
タイムトンネル	33,000
チャイニーズヒーロー	7,000
ツインイーグル	10,000
ナイトストライカー(P付)	68,000
ハットトリックヒーロー	3,000
バトルシャーク	4,000
パニックロード	3,000
バブルボブル	12,000
ピット&ラン	3,000
ピンポンキング	7,000
フリップル	3,000
プリルラ	25,000
フロントライン(PCB)	4,000
ヘビーユニット	3,000
まじかるでーと告白	8,000
まじかるでーと卒業	10,000
リターンオブザインベーダー	8,000
レイフォース	12,000
レイメイズ	20,000
影の伝説	15,000
黄金の城	23,000
究極タイガー	7,000
飛龍の拳	15,000
功里金団	4,000

SNK

ASO	15,000
ヴァンガード	18,000
ヴァンガードII	13,000
ジョイフルロード	20,000
ハル21	12,000
ファンタジー	35,000
怒(PCB)	5,000

ジャレコ

エクセライザー	5,000
ゲーム天国	7,000
テトリスプラス2	20,000
バルトリック	30,000
プラスアルファ	23,000
メガシステム32マザー	7,000
ワイワイジョッキーゲートイン	6,000
魚ポコ	18,000

テクモ

アストラスーパースターズ(SUB)	10,000
カズラー	7,000
がんばれギンくん	6,000
ガンネイル	17,000
クイズココロジー	800
サンダードラゴン	7,000
ジェミニウイング	7,000
タンクバスターズ	5,000
テクモボール	3,000
デッドオアアライブ	20,000
でろーんでろでろ	2,000
ファイナルスターフォース	13,000
闘姫伝承	14,000
雷牙	7,000

バンプレスト

SDガンダムネオバトル	6,000
ウルトラマン	1,500
ガンダムEXレビュー	10,000
マクロス	13,000
マクロスII	10,000
マジンガーZ	20,000
機動戦士ガンダム	4,000
隠忍	20,000
戦国エース	10,000

ビデオシステム

ソニックウイングス	6,000
パイプドリーム	2,000
ラビオレプス	18,000
爆裂クラッシュレース	12,000

東亜プラン

Vファイブ	7,000
ゼロウイング	8,000
テキパキ	6,000
ドギューン	9,000
飛翔鮫	8,000
達人王	12,000
大旋風	5,000

金子製作所

ギャルズパニック3	20,000
ギャルズパニック4	30,000
サイバーン	23,000
大江戸ファイト	15,000
爆裂ブレイカー	10,000
富士山バスター	6,000

NEO GEO

MV-1	15,000
MV-1 F/F Z/A/B	25,000
MV-2	23,000
MV-4	25,000
MV-6	18,000
キング オブ ファイターズ95	5,000
キング オブ ファイターズ96	4,000
キング オブ ファイターズ97	13,000
キング オブ ファイターズ98	70,000
サムライ天草降臨	2,000
ショックトルーパー	10,000
スラッシュラリー	7,000
ソニックウイングス3	7,000
ビッグトーナメントゴルフ	25,000
ブレイカーズ	12,000
ブレイジングスター	13,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
リアルバウト餓狼伝説	1,500
リーグボーリング	2,000
わくわく7	8,000
月華の剣士	6,000
その他のカセット	超激安

麻雀・花札

CD麻雀ストーカー	65,000
E雀ハイスクール(SUB)	13,000
お雀子館	500
かぐや姫	10,000
スーパーリアル麻雀P1	1,500
スーパーリアル麻雀P3	5,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
スーパーリアル麻雀P6	6,000
スーパーリアル麻雀P7	40,000
ときめき麻雀パラダイス	35,000
ハイパーリアクション2(SUB)	2,000
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	95,000
ミラージュ	2,000
リアル麻雀牌牌	1,000
ロイヤルセレクション	8,000
対戦ホットギミック	68,000
麻雀学園	2,000
麻雀四姉妹若草物語	13,000
麻雀同級生	4,000
麻雀放浪記送	5,000
夢想花	12,000
流星雀士キララスター	9,000
恋こいしましょ2	38,000
その他麻雀各種	超激安

その他

Mr.DO	6,000
Mr.DOvsユニコーン	10,000
アームドF	5,000
アームドポリスバトライダー	16,000
アクアリウム	4,000
アラビアン	15,000
アルファックスZ	7,000
イスパイアル	7,000
エスプレイド	78,000
オメガファイター	8,000
ガンバード	10,000
ギャルズハスラー	15,000
クラッシュローラー	10,000
サボテンボンバーズ	10,000
シュトラール	7,000
スーパースティングレイ	25,000
スペースボンバー(BVer.)	33,000
セクターゾーン	35,000
セルフィーナ	9,000
ゼロガンナー(A)	28,000
ゼロガンナー(B)	48,000
タスクフォースハリアー	6,000
テラクレスタ	5,000
テレパチ(P無)	5,000
モンスターライダー(SUB)	200

モニター

モニターフレーム	10,000
18インチ(NANAO)	15,000
18インチ(その他)	10,000
25インチ	29,000
26インチ	27,000
28インチ	45,000
29インチ	48,000

筐体

エアロシティ	35,000
アストロシティ	90,000
NEWアストロシティ	110,000
ブラストシティ	140,000
バーサスシティ	180,000
メガロ50	170,000
スーパーメガロ1	230,000
スーパーメガロ2	300,000
ウインディ2	80,000
SNKMVS 6	40,000
SNKキャンディ29	55,000
SNKスーパーネオ29	65,000

その他各種プライズ・大型機あり、お電話でご確認ください。

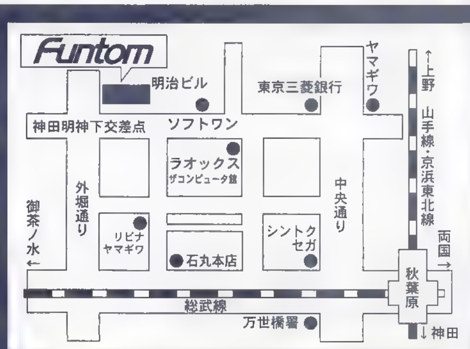
通信販売のご案内

＊注文：お電話にてご希望の基板の有無・お支払いの合計金額をご確認下さい。(上記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。

＊支払：ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。
7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込：住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留：お近くの郵便局から指定封筒にて下記住所まで郵送
③代引　：お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい

＊出荷：代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。

＊保証：商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。



有限会社 ファントム
〒101-0021東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
TEL(03)3257-1126　FAX(3257)-1135
営業時間11:00〜19:00

このリストでは売りません！システムⅢ

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【MVS】
- MV-1F（ステレオ1本用マザー）…¥20,000
- 餓狼伝説…¥500
- クイズキングオブファイターズ…¥500
- 月華の剣士…¥5,000
- サムライスピリッツ…¥500
- サムライスピリッツ天草降臨…¥1,000
- ザ・キングオブファイターズ'94…¥500
- ザ・キングオブファイターズ'95…¥4,000
- ザ・キングオブファイターズ'96…¥1,000
- ザ・キングオブファイターズ'97…¥10,000
- ザ・キングオブファイターズ'98…¥75,000
- ショックトルーパーズ…¥8,000
- 雀神伝説…¥1,000
- ニンジャマスターズ覇王忍法帖…¥4,000
- NEO Mr.DO!…¥5,000
- バカ殿様麻雀漫遊記…¥500
- パルスター…¥2,000
- 麻雀狂列伝…¥500
- リアルバウト餓狼伝説…¥500
- リアルバウト餓狼伝説2…¥5,000
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル…¥1,000
- ワールドヒーローズ2JET…¥500
- わくわく7…¥6,000

【カプコン】
- 1942…¥5,000
- ウオーザード（CPSⅢ）…¥15,000
- X-MEN VS ストリートファイター（ソフト）…¥18,000
- エリア88…¥10,000
- クイズカプコンワールド2…¥2,000
- クイズ虹色町の奇跡(ソフト)…¥4,000
- スーパーストⅡx(ソフト)…¥2,000
- ストZERO(ソフト)…¥1,500
- ストZERO2(ソフト)…¥1,500
- ストZERO2アルファ(ソフト)…¥12,000
- ストZERO3(ソフト)…¥85,000
- ストⅡ…¥5,000
- ストⅡダッシュ(海外版C)…¥1,000
- ストⅢ（CPSⅢ）…¥18,000
- ストⅢ2ndインパクト（CPSⅢ）…¥33,000
- D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)…¥33,000
- ヴァンパイア(ソフト)…¥1,500
- ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）…¥1,500
- ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）…¥4,000
- ヴァンパイアハンター（ソフト）…¥1,500
- マーヴルVSストリートファイター（ソフト）…¥25,000

【コナミ】
- X-MEN（2P）…¥18,000
- クオース…¥2,000
- グラディウスⅢ…¥20,000
- ゴルフィンググレイツ(レバー版)…¥2,000
- 沙羅曼蛇2…¥5,000
- 対戦とっかえだま…¥5,000
- ツインビーヤッホー…¥5,000
- ときメモおしえてYourheart…¥100,000
（基板・パネル・プリンタ・シールVerプラス付）
- ときメモ対戦ぱずるだま…¥5,000
- パロディウスだ！…¥2,000
- ビデオハスラー（C）…¥1,000
- メガゾーン…¥6,000

【ジャレコ】
- グラティア…¥12,000
- ゲーム天国…¥12,000
- 早押しクイズ王座決定戦…¥300
- ロッドランド…¥8,000

【セガ】
- アラビアンファイト…¥10,000
- ウォーリーをさがせ(P無)…¥500
- クラッチヒッター…¥300
- コラムス…¥1,000
- ザ・Jリーグ1994…¥1,000
- スクランブルスピリッツ…¥3,000
- スタックコラムス…¥1,000
- ダイナミックC.C.(P無)…¥500
- テトリス…¥1,000
- バーチャファイター2…¥15,000
- バーチャファイター3tb(電源無)…¥75,000
- パーフェクトビリヤード…¥3,000
- パンクパニック…¥6,000
- フラッシュポイント…¥1,000
- ぷよぷよ通…¥1,000
- ポトポト…¥1,000

【ST-V】
- アストラスーパースターズ（新品）…¥8,000
- ウインターヒート…¥500
- ガーディアンフォース…¥8,000
- グルーヴオンファイト…¥2,000
- ゴールデンアックス ザ・デュエル…¥500
- 全日本プロレス…¥1,000
- ぷよぷよSUN…¥500
- プリンセスクララ大作戦…¥500
- マルちゃんdeグー!!…¥3,000

【タイトー】
- アルカノイド（センサー無）…¥500
- アルカノイドリベンジオブDOH（センサー無）…¥500
- アルカノイドリターンズ（カセット）…¥300
- F3マザーボード…¥33,000
- 黄金の城…¥18,000
- クイズ人生劇場…¥2,000
- サイキックフォース2012…¥115,000
- サイキックフォースEX…¥12,000
- 女子バレーボール…¥10,000
- チャンピオンレスラー…¥1,000
- ナイトストライカー(P付)…¥45,000
- ハットトリックヒーロー'95(カセット)…¥300
- パズルボブル2（カセット）…¥300
- パズルボブル2X（カセット）…¥500
- パズルボブル3（カセット）…¥1,000
- ビッグイベントゴルフ（P無）…¥500
- プチカラット（カセット）…¥3,000
- まじかるでーとドキドキ告白大作戦…¥7,000
- まじかるでーと卒業告白大作戦…¥7,000
- メタルブラック…¥12,000
- ゆうゆのクイズでGo!Go!…¥2,000
- リングファイター…¥2,000

【テクモ】
- がんばれギンくん…¥4,000
- クイズDNAの反乱…¥500
- クイズココロジー…¥500
- クイズココロジー2…¥500
- クイズ学園パラダイス…¥500
- 雷龍…¥5,000
- でろーんでろでろ…¥1,000
- 闘姫伝承…¥14,000
- ピンボールアクション…¥500
- ワールドカップ（P無）…¥500
- ワールドカップ'90…¥500

【東亜プラン】
- タイガーヘリ…¥5,000
- テキパキ…¥4,000
- 飛翔鮫…¥6,000
- V・V…¥8,000

【ナムコ】
- ギャラガ…¥2,000
- クイズ島…¥1,000
- クイズ魔Q大冒険…¥1,000
- 源平討魔伝…¥20,000
- コズモギャング ザ・パズル…¥1,000
- コズモギャング ザ・ビデオ…¥4,000
- 子育てクイズマイエンジェル…¥500
- 子育てクイズマイエンジェル2…¥1,000
- スーパーワースタ'93激闘版…¥4,000
- スカイキッド…¥18,000
- ゼビウス3D/G…¥10,000
- ソウルキャリバー…¥185,000
- ダンシングアイ…¥20,000
- 鉄拳3…¥85,000
- ディグダグ…¥5,000
- ナムコクラシックコレクションVol.1…¥15,000
- パックマン（C）…¥2,500
- フォゾン…¥35,000
- モトス…¥25,000
- ラリーX…¥10,000
- リブルラブル…¥18,000
- ワールドスタジアム…¥18,000
- ワンダーモモ…¥40,000

【バンプレスト】
- ウルトラマン…¥1,500
- SDガンダム サイコサラマンダーの脅威…¥2,000
- 機動戦士ガンダム…¥2,000
- 機動戦士ガンダムEX-REVUE…¥7,000
- ぷるるん…¥2,000
- マクロスⅡ…¥8,000

【その他】
- アームドポリスバトライダー…¥16,000
- 赤マルQ上昇ドントアール…¥1,000
- アテナのハテナ？…¥500
- エアーウルフ…¥4,000
- エキサイティングサッカー…¥500
- オセロダービー…¥1,000
- ギャルズハスラー…¥15,000
- ギャルズパニック2…¥10,000
- 銀玉勝負（P付）…¥28,000
- クイズ365…¥500
- グランドクロス…¥500
- 五目ならべ…¥1,000
- 女流将棋教室（サブ）…¥25,000
- スーパークラウンズゴルフ（P無）…¥500
- スーパーフォーミュラ…¥1,000
- スカイスマッシャー…¥2,000
- ステッガーⅠ…¥25,000
- ストライカーズ1945…¥20,000
- ストライカーズ1945Ⅱ…¥55,000
- スペースボンバーVer.B…¥38,000
- 閃激ストライカー…¥18,000
- 卒業証書…¥1,000
- ソニックウイングス…¥4,000
- タスクフォースハリヤー…¥5,000
- テラクレスタ…¥4,000
- 牌砦…¥2,000
- 牌砦Ⅱ仇討外伝…¥3,000
- ななめでまじっく…¥1,000
- 熱答クイズチャンピオン…¥500
- ハイパーデュエル…¥7,000
- ハイホー…¥500
- 富士山バスター…¥7,000
- ポケットギャルデラックス…¥15,000
- モンスタースライダー（サブ）…¥300
- ロジックプロ…¥1,500
- ロジックプロ2…¥1,500

【麻雀・花札】
- イメクラ麻雀…¥1,000
- お雀子クラブ…¥500
- お雀子ハイスクール…¥500
- スーパーマル禁版…¥4,000
- スーパーリアル麻雀PⅢ…¥4,000
- スーパーリアル麻雀PⅣ（サブ）…¥500
- スーパーリアル麻雀PV…¥4,000
- スーパーリアル麻雀PVI…¥5,000
- 対戦ホットギミック（対戦H付）…¥70,000
- 同級生…¥4,000

【中古筐体・BOX】
- アストロシティ29（2L12B）…¥85,000
- ウインディ29（2L12B）…¥75,000
- Qグランダム25（2L12B）…¥30,000
- TAXAN25インチモニタ（15/24kHz）…¥20,000

※カプコンシークレットファイル スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストリートファイターZERO3・超鋼戦紀キカイオーなど各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか？」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）

●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか？」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

☆システムⅢはリストが凄いんです☺

●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、

◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。

◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。

◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。

◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

ですから



☆まずはリストを請求してください



●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。

●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です（マジ）。」

☆何でも全国通信販売いたします

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。

●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店 ▶ 普通1088974
システムスリー

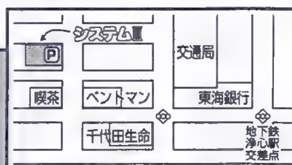
☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。

●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。

●18歳以上の方に限ります。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

システムⅢ きゅ～

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.

インターネットで初心者向け基板講座連載中！　http://www.gihyo.co.jp/Bros/kiban/index.html

商業誌・同人誌・ホビーアイテムをTELにて注文できます。

TEL 03-5256-2889 (12-21) FAX 03-5256-2898 (24H)

■営業時間12:00~21:00・FAX24H http://www.toranoana.co.jp/

お客様のご注文情報

①氏名 ②生年月日
③TEL番号 ④〒住所
⑤注文番号 ⑥タイトル
⑦冊数(個数) ⑧合計金額

注意：記商品の18才未満の方（高校生含む）の御購入はできません。
※1回にお届けする商品は何冊（個）でも手数料は同じ。

ご注文方法をお選び下さい。

Ⓐ〈電話・FAX・wwwにて注文〉

①～⑧までのお客様の情報を下記通販部までお知らせ下さい。
TEL.03-5256-2889 (12~21)
FAX.03-5256-2898 (24H)
http://www.toranoana.co.jp/

商品お届け（注文後5~7日前後）
配達員に代金をお支払い下さい。(商品代金+手数料¥800~¥1,000)
*電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え）となります。手数料はTELにてお問い合わせ下さい。

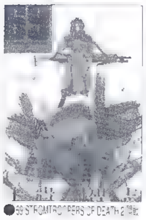
Ⓑ〈郵便小為替+手紙にて注文〉

①～⑧までを記入した用紙と、商品代金+¥300~(手数料)の為替を同封し、下記通販部までご郵送下さい。
*商品の在庫、手数料はTELにてお問い合わせ下さい。
〒101-0021
千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F
(有)虎の穴通販部

商品お届け（注文書到着後10日前後）
*全ての商品が品切れの場合は、手数料100円を引いてご返送する場合もあります。

●イベント前など注文が多くなり、発送が遅れる場合がございます。

ADULT 18禁


●[illegible]
No.9264 価格¥1,400
★ハイテクノロジージャパン
士貴智志先生のオリジナルシリーズ第2弾 オススメ!


●8bit
No.10404 価格¥800
★Eighth Gods
八神健先生初の個人誌です!テーマは可愛い女の子


●趣味の同人誌06 II"TURBO"
No.10874 価格¥800
★さなづらひろゆき発行所
さなづらひろゆき先生がかりん&スパッツを熱く描く!


●GIRL POWER
No.10826 価格¥1,300
★こうたろうwithティー
金髪のお姉さん達が巨乳全開で迫ってきてもう最高!


●野望豆腐
No.9038 価格¥1,200
★野望組
河本先生の巨乳が爆発、ストゼロ3にスタグラで決メ


●あると屋総集編
No.8698 価格¥1,100
★あると屋
舞やユリなど格ゲー美少女でいっぱいのあると屋総集編


●THE YURI & FRIENDS '98
No.10790 価格¥800
★彩画堂
チームを組む為にユリ達は身も心も一つになっちゃう

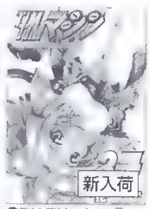

●狂人
No.9303 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の短編集。読み応えある一冊です。


●METAL BOX 5 h'even
No.9454 価格¥1,600
★H&K
マリアトの魅力的なキャラ達が生き生きと描かれた秀作

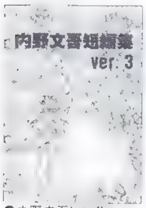

●バベルウイング
No.10704 価格¥1,300
★ナコラウ同盟&BM団
ソフィーティア共々囚われ儀式の生贄にされるナコルル

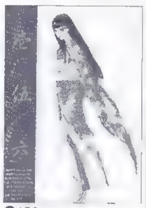

●White on White
No.9256 価格¥1,100
★bolze
ritさんによる最高のナコルル本!読まないと損です


●PON-MENOKO伍 激闘編
No.9534 価格¥800
★ちくわの気持ち
ナコルルとチャムチャムのHを目撃しちゃうリムルル


●TIM TIM マシン3号
No.10900 価格¥1,100
★TIM TIM マシン3号
カズマ・G・VERSION先生と花田蘭丸先生!クオリティ最高


●TIFA in cut jeans
No.10793 価格¥700
★砂鉄工
エロ&ギャグのティファ等、気鋭の砂先生の力作ぞろい


●内野文吾短編集3
No.967 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の単行本未収録作品集 ファン大満足。


●156
No.9403 価格¥1,800
★はばい処
精霊使いなど岡崎武士先生のイラスト集 買い逃し無く

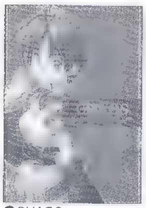

●うさぎ煎餅
No.10580 価格¥500
★ダメ魂
清川、朝日奈に思い入れたっぷりの一冊。ファン必見


●BREEZE 5 Piece
No.8849 価格¥1,200
★Breeze
由綺が兄と犯ったり誕生日に由綺を犯したりと濃いです


●Herbicide Orange
No.10861 価格¥900
★STUDIOデルフォース
アイドルを続ける条件に局長は由綺と理奈にレズを…


●ANALOG CABIN
No.9533 価格¥800
★STUDIO 亜人類
マルチへの想いを押し殺してあかりと暮らす主人公。


●釣りキチ同盟の超カラー本
No.10964 価格¥2,500
★釣りキチ同盟
フルカラーでおくる梅玉奈部さんらのイラスト満載画集


●CHAOS
No 9458 価格¥700
★XANTHUS&PAPILLION
騎羅、ひかゆ両氏の可愛いキャラクタいっぱいの合作本


●TOY BOX special
No 3933 価格¥900
★STUDIO SCAN
うらべすう先生の新刊はマンガも魅力な原画集。


●うぃすらぶ
No.11050 価格¥900
★BLACK ANGEL
REN先生によるウィズユ本3本立て!!四コマも有り


●ミャンマーの国から
No.10719 価格¥700
★アローアイランド
真奈美と主人公のHシーン他ショートコミック有り。


●エロゲェ本
No.10541 価格¥1,300
★PSYCHODELICIOUS
YU-NO他秋葉凪樹先生の思い入れのゲームを一冊に収録


●Natural Heart
No.8720 価格¥1,000
★御伽屋
とっても可愛くてちょっぴりHな千歳ちゃんが一杯!


●Campari Sode
No.10595 価格¥1,100
★流石堂
With You、Pia2とカクテル一色の美味しい一冊。必見!


●GORI GORI COMIC 5
No.8820 価格¥600
★ORIGINAL BOX
オリジナルの美しい作品 実力派作家で必見です。


●コスノイヤーズBEST1
No.9300 価格¥1,100
★オフィスハク
「魅せる」衣装の数々、ぜひ御閲覧ください。


●ARI2
No.10827 価格¥1,100
★まるあらい
Piaキャロやお嬢様特急など内容盛り沢山!ファン必見


●悠久後奏曲
No.10675 価格¥900
★RED RIBBON RIVENGER
ローラ、トノーシャと悠久の美少女をたっぷりみせます


●松戸ロマンス
No.10661 価格¥900
★ぶんちん堂
ファイナルロマンスの娘達の痴態を堪能できる逸品!

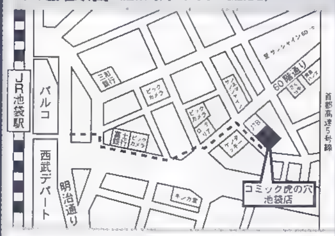

●SUNNY-SIDE UP
No.9288 価格¥1,400
★やさきたしやみ
やさきたしやみ先生の商業活動をいろいろ収めた一冊


●大人の童話8
No.9306 価格¥1,400
大人の童話
巨匠竹井正樹先生のオリジナル作が載ってお買い得!

店舗ご案内

当然のことですが…直接お店でも買えます!

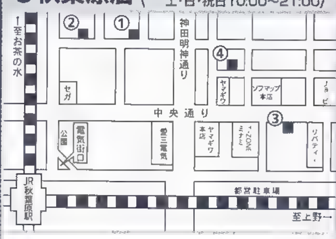
●池袋店〈営業時間10:00~22:00〉



コミック10万冊。
同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う
全ての商品が勢揃い!

●池袋店
*1F:一般雑誌・書籍/2F:コミック/3F:同人誌(新刊・古物)
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

●秋葉原店〈営業時間・平日12:00~21:00 土・日・祝日10:00~21:00〉



●1号店（1Fはソフマップ店）
*MTG・トレーディングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神林ビル3F
TEL:03-5256-2102

●2号店（1Fは牛丼「どんどん」）
*2F:同人誌フロア／3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055

●3号店（1Fはソフマップ4号店）
*新刊同人誌専門フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838

●4号店（1FはDOS/Vパラダイス）
*売り買いフロア／古同人誌・特価本・古書

全国のHコミック、同人誌求む!
30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019

（注）着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック2 7F

通販



新刊同人誌大量掲載の通信販売カタログ「虎通」
21号は12/10発売。
今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
《注文番号》10681
定価500円
為替なら手数料は300円

もっと多くの作品がほしい方は…

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア等で新刊の商品情報が違います。

➡虎通カタログを見て注文
虎通20号¥500

➡ホームページを見て注文（どこよりも情報が早いです。）
http://www.toranoana.co.jp/

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

2・3号 池袋店

新刊同人誌年末謝恩セール

11/28〜12/13

お客様の日頃のご愛顧に感謝を込めて大還元セールを実施！
新刊同人誌などが30%OFF！（除外品も有り）さらに超特価品も盛りだくさん！
この機会に欲しかったあの本を是非どうぞ！

冬コミカタログ12/5発売!! カタログのみにて予約受付中。

番号 10505
価格 ¥1800
送料 【代引】¥800〜¥1000 【為替】¥600
（何冊でも送料は変わりません）

●作品名 ★サークル名



●虎の穴オリジナルテレフォンカードS:Bたろう
No.10682 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
今度の虎娘テレカはBたろう先生 ファン必携の品です

●めい・Queen1
No.10726 価格¥1,300
★パステルキャット
めい・Kingの未使用原画が楽しめるのはこれだけ!

●パーフェクトセレクション MINE98
No.9450 価格¥1,200
★吉崎観音社
漫画 イラストなど吉崎観音先生の魅力的な作品が沢山

●シータロム8
No.3636 価格¥1,300
★METAL
20人以上の豪華作家さんによる格闘ゲーム本

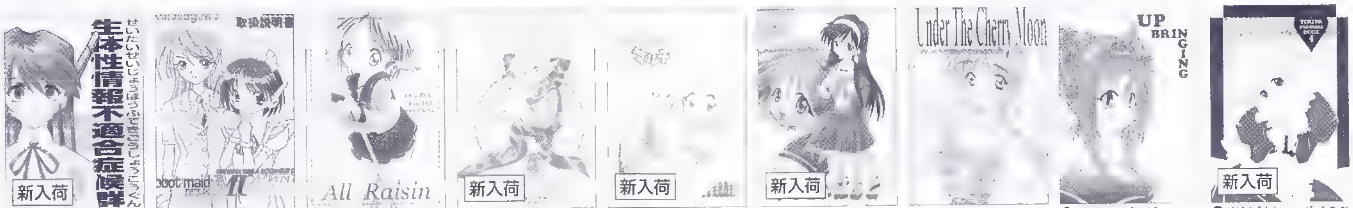
●B'
No.10853 価格¥600
★RED DRAGON
速瀬羽柴先生が描くマイトとパティ 一時の逢瀬

●やきたてフランスパン
No.10858 価格¥400
★Tinker Bell
エタメロのキャラへの想いをいっぱい詰めたイラスト本

●桜花絢爛・弐
No.1783 価格¥700
★うにいくら丼
綺麗で楽しいサ●ラ大戦本です ファンなら是非!

●C^3 2,CRI CRI COMIC-2)
No.2247 価格¥800
★CRI CRI CLUB
魅力的な豪華ゲストの揃ったさくら大戦等のゲーム本

●夜空ノムコウ
No.10749 価格¥1,000
★すたじおあんみつ亭
家を出て自分を変えたい楓の話他シリアスギャグ勢揃い



●生体性情報不適合症候群
No.10812 価格¥800
★MAZE-EX
綾香とセリオの、人とメイドロボの心の交流

●Robot Maid Multi
No.4697 価格¥700
★伯爵団
シュールな感覚がぎっしりつまったToHeart本です。

●All Raisin
No.9429 価格¥700
★ほげろー企画
ほげろー先生のちょっとHなマルチ本。ゲストも多数。

●よろこびのうた
No.10774 価格¥800
★す茶らか本舗
歌を歌うマルチとセリオの穏やかな一時を描きます

●はじめてのマルチ
No.10779 価格600
★ぷーるぐ・えとわす
可愛いけといたら困るだろうギャグマルチ達がいっぱい

●みるきぃはぁとVOL.3
No 10842 価格¥1,000
★PLUM
緒方兄妹と冬弥、由綺の気持ちを綴ったラブストーリー

●Under The Cherry Moon
No 3748 価格¥700
★致命傷
今までのコピー誌の再録集 TLSとセチメン中心です。

●UP BRINGING
No 1390 価格¥400
★剣聖覇皇商会
ギャグがいっぱい、是空とおるさんの恋愛SLG本

●ときめきパーティセンセーションメモリアルブック4
No 11014 価格¥900
★HIGH RISK REVOLUTION
ときパ4をより楽しむことのできる記念本てす



●にんじんムスメ
No.10703 価格¥800
★PEACH-PIT
破壊力大のギャグ&お色気も満点!おすすめデス。

●Secret lover
No.10865 価格¥800
★ぺんたぐらむ
同じ人が好きな留美とつかさを描いた読み応えある逸品

●わっ
No.10825 価格¥500
★遊星本舗
ゲームの魅力先取り?の藤本聖さんパステルちゃいむ本

●偽りのテンペスト
No 11046 価格¥800
★TORSION
七瀬、繭、茜とONEのギャグいっぱいの作品

●M.s かけがえのないキミへ
No 10864 価格¥500
★ひぢり屋本舗
いじらしくて可愛い香奈ちゃんを見るならまずこの本!

●ああサクラしちゃうぞ
No.9456 価格¥900
★TFC企画とゆかいな仲
多彩な執筆陣のサクラ大戦、女神様のギャグがいっぱい

●輝ける星
No 5433 価格¥800
★PURPLE COMPANY
あかりが一乃のために一乃はうすを?人気の大運動会本

●なかよし2
No.8516 価格¥1,500
★うぃあーしょぼーんず
高雄右京先生らによる好きなゲームの話やマンガの本

●over drive
No 10831 価格¥1,100
★JESUS DRUG
啓介メインのちょっと危ない(?)頭文字Dギャグ本



●秘密の花園
No.10862 価格¥700
★独裁主義
CCさくらの多彩な恋愛関係をギャグを交えて描く逸品

●PINK CHERRY GIRL
No.10728 価格¥700
★帝国倶楽部
生き生きと描かれ原作の魅力120%のCCさくら本

●PINKISH HIGH TENSION ANGEL
No.9314 価格¥1,000
★INFORMATION HIGH
さくらと知世がとてもかわいらしく描かれています。

●The Commercial 20
No.9367 価格¥1,300
★もものつぼみ
あらゆるアニメを網羅する究極の「よろず」本です

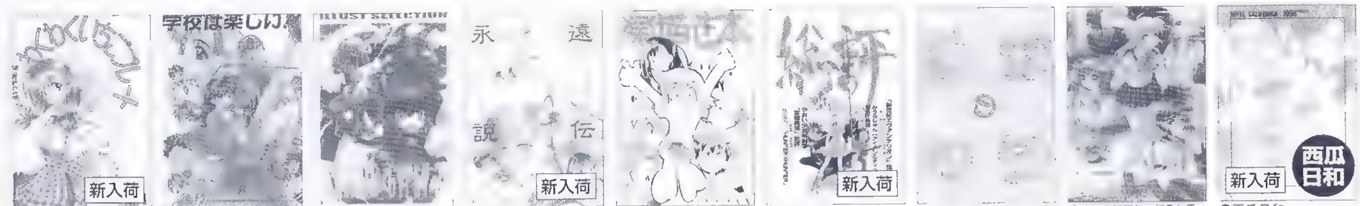
●らくがきチョップ四
No.8954 価格¥1,100
★寿ちょっぷ
寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載

●NADESICO BOOTLEG
No 10581 価格¥1,000
★定吉堂/TENT
不幸なジュン君始め魅力的なナデシコパロディーの数々

●1414 1995 1996総集編
No.9618 価格¥1 000
★PIKAPIKA
ギャグいっぱい、楽しさいっぱいのエヴァ総集編です

●馬の耳に念仏5+6
No 7912 価格¥700
★メタセコイヤ
ファンにオススメ 大爆笑必至のベルセルクギャグ本。

●ベルセルコ 3
No 10511 価格¥600
★ZIPANGU
原作重視のオールキャラギャグ本です



●わくわくいちごプレート
No.11052 価格¥500
★Missing Link&COTTON FIELD
神戸屋・フロパ中心の可愛いファミレス本 資料に!

●学校は楽しい!!
No 9588 価格¥1 400
★遺伝子突然変異
かのえゆうし先生が蓬莱学園の魅力を存分に描きます

●COSMIC GYPSY2
No 10345 価格¥800
★HF
藤本秀明先生のA D GEARのイラスト、設定が盛り沢山!

●永遠伝説
No 10830 価格¥900
★JESUS DRUG
セラムンミュージカルの魅力と面白さを伝える力作です

●楽描き本
No 10241 価格¥1,400
★つるぺた企画
つるぺたな娘達のラフや漫画がたっぷり詰まった逸品!

●総評
No 10857 価格¥1,600
★月光盗賊
野火ノヒタさんの批評総集 エヴァ等人気作を鋭く切る

●小鳥の羽根飾り原画集
No 9023 価格¥1,300
★まるあらい
大人気ソフトの原画が大集合、人気投票の結果も有

●富士参號画集〜相乗効果〜
No 10546 価格¥1,400
★富士参號工房
富士参號先生のカラー画集 下敷き付と言うことなし

●西瓜日和
No 11053 価格¥600
★加州大飯店
なつのすいか先生の商業活動やイラスト等を集めた一冊

全国のサークルさんへ
お店や通販であなたの作品を置きませんか？

同人誌・同人ソフト・ビデオ・ガレージキット大募集!!

まず！TELにて御連絡後見本誌、見本品を御送りください。

事務所：〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F（有）虎の穴 同人担当宛 TEL03-5256-2882

何か解らないことがありましたら担当までドシドシお問い合わせください！初めての依託の方でも安心サポートシステムです。

（注）当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。

平成10年10月25日集計締め切り

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

今回は「ビートマニア3rd MIX」「カオスヒート」など、シューティング以外のジャンルが登場!!
この調子で、他ジャンルの申請熱も高まっていければと思います。

1回目集計

(コナミ／1998年)

COOL!!

ノーマルモードは前作の2ndMIXでもおなじみのZZZあいくち氏がトップ。ボーダーボーナスの取り方をパターンにしているようです。

エキスパートモードのテクノは〈1255−3−0−0〉という脅威的なグレート数がたたき出されています。内訳はビックビート1ミス、ワールドグルーブ2ミスだそうですが、とても人間技とは思えません。残りのクラッシック、ボーカルもこれまたZZZあいくち氏が制しています。

3作目ということでプレイヤーの攻略スピードも上がってきていますが、この分ではオールパーフェクトの達成も時間の問題でしょうか。

モード	記録	名前	店舗
ノーマル	438,810	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
エキスパート ボーカル	グレート数 992	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
エキスパート テクノ	グレート数 1255	ROT	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
エキスパート クラシック	グレート数 1202	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）

1回目集計

(ケイブ／1998年)

モード	記録	名前	店舗
ノーマル	12,333,970	おもんない	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
タイムアタック	2,404,664	Ⓚ YO Ⓝ²	個人申請チャレンジャーガムガム店（大阪）

早回し命 時代は魚太郎!?

両モードに共通している稼ぎの基本が、空中の敵を素早く破壊し次の敵を早く出現させることだ。ノーマルモードのほうはノーミスで5面をクリアすれば真のラスボスが出現し、これを撃破すれば通常50万点の残機ボーナスが100万点に、残ボムボーナスも10万から20万点にアップする。今回のスコアはCタイプでのスコアだが、もし魚太郎で真ボスを出現させクリアできれば点数が飛躍的に伸びるようだ。しかし魚太郎はボムが使えないうえに、移動スピードが異常に速いのでかなり厳しいものがあるとのこと。

タイムアタックモードは文句なしに魚太郎が一番高く、常に画面上をキープしつつ敵を出現即破壊し、ひたすらサイボーグ戦士を回収するようだ。

君こそゲーメスト！ HI-SCORE CLOSE UP!

1回目集計

（タイトー／1998年）

3,094,070

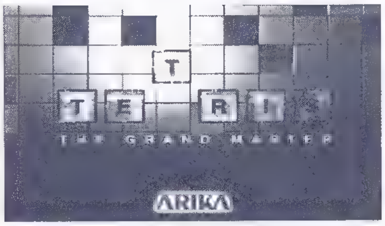
プリンスゆき

個人申請ゲームinプリンス（静岡）

全面クリア達成者はただ1人

　ゲームの発売からまだ日が浅い時点での集計だったのだが、見事全面クリアが達成された。全面クリアのライバルとなったのは、なんといっても最終面ボスで、ある一定のダメージを与える度に形態が変化する強敵だ。
　カオスヒートの主な稼ぎのポイントは、ボスでのナパーム弾を使った稼ぎ、ザコを蹴りでつなぐ、壁に撃ち込んで稼ぐなどがある。また面クリア時にタイムボーナスが加算されるので、なるべく早く面クリアするのも必要だ。

2回目集計



（アリカ／1998年）

グランドマスター達成時のタイム

10'11"30

あと11秒!?

年内休養 NOV

遊ingポイントセオラ（滋賀）

10分前半に突入！

　今回も前回の集計同様ＮＯＶ氏がトップに輝いている。同氏の個人申請用紙によると500レベル到達時のタイムが5分30秒ほどで、500レベル以降の最高速では、100レベル上げるのに1分を切る辺りだそうで、かなり理論値に近付いていることがわかる。逆回転ボタンの活用、そして復活時の手際の良さが、そのままタイムに反映されるようだ。しかし最高速でレバーをしたに入れながら４ライン消しを狙っていくのは容易なことではない。まさにこのＮＯＶ氏こそが、GM中のGMといえるだろう。

2回目集計

（セイブ開発／1998年）

スレイブ

167,432,362

AXIOM-H.Y㊎

GAME'S WiLL（京都）

今回も稼ぎ頭はスレイブ

　ボムを使いクイックショットボーナスなどをチェーンでつなげて倍率が途切れないようにするのだが、フェアリーが絡んでくる場所などは危険度が増し、なかなか難しいようだ。また敵弾に自機をかすめて点数が入るカスリ稼ぎも行わなくてはならず、先は長いようだ。
　今回集計ではイクシオン使用でトップに80万点差まで迫ったプレイヤーもいて、まだまだ勝負の行方はわからない。

5回目集計



（トレジャー／1998年）

STAGE 4

25,410,930

T³-WIZ

ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）

STAGE 2

21,397,800

O・Z

遊ingポイントセオラ（滋賀）

5Aザコ編隊パターン進化

　シルバーガン最大の山場5A戦艦面。その面の開幕のザコ編隊は非常に複雑な配列をしており、一筋縄ではいかない。Cの爆風を置いておいたりBをある地点で使うなどのテクニックを駆使し、赤ザコを狙い撃って、開幕ザコ編隊終了時でチェーンボーナスを48000点まで上げているようだ。
　当然ながら他の面のパターンも日々進化していて、今ではカスリ点とウェポンボーナスを極限まで稼ぐプレイ内容になっている。特にCでウエポンボーナスを使うときにある程度ボタンを連打しても1万点獲得できる事実の発覚で、各面の点効率が飛躍的に上がったようだ。
　前回の集計と同じくステージ4コースはWIZ氏、ステージ2コースはO・Z氏がトップに輝いているが、今後この両者をおびやかすプレイヤーは出現するのだろうか。

君こそゲーメスト！

3回目集計	ストリートファイターZERO3	ローズ	6,818,700	今世紀最大の出力で打ち込もうハリーアップ	JOGO江古田店（東京）
		さくら	7,209,200	DIL(東)	GAME'S WiLL（京都）
		ダン	5,259,300	おとーさんΩ(白帯)	アミューズメントラージ（福岡）
		ユーリ	6,344,800	YST－MUGEN	
		ユーニ	6,028,000	♪チョット危ない予感足りないかもね～♡	JOGO江古田店（東京）
		M.バイソン	5,630,200	T.Clue－KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ソウルキャリバー	アイヴィー	1'31"05	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
		ナイトメア	1'23"57	猫汁100%	アイリン夢空間（岐阜）
		ミツルギ	1'19"82	香月(コーハツ店員)	個人申請チャレンジャーガムガム店（大阪）
		キリク	1'28"64	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
		タキ	1'34"27	G・CRUSH－HKK－CYA	アイリン夢空間（岐阜）
		ソフィーティア	1'13"49	☆CAT'S－HKK－とき坊(悪)	
		アスタロス	1'08"89	☆CAT'S－HKK－(石)	
		マキシ	1'23"40	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
		ファン	1'26"42		
		ヨシミツ	1'19"85	HARD－TORA(ソウルキムチ使用)	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
		リザードマン	1'20"64	まるしげ昇天完了記念ピノラーEGOリン(大)	AMファクトリータイムマシン（東京）
		ジークフリード	1'27"50	猫汁100%	アイリン夢空間（岐阜）
	スペースボンバーバージョンB		11,141,500	夢ならいつでも会えるのにいまえだあき¨	JOGO江古田店（東京）
	レーシングジャムチャプターⅡ	初級A	2'00"928	☆CAT'S－チョビ	アイリン夢空間（岐阜）
		初級B	2'00"107		
		中級	1'50"928		
		上級	1'45"839		
4回目集計	サイキックフォース2012	パティ	2'00"81	G.M.C.機械げぇむのごんちゃん(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
		ウェンディー	2'18"41	ウェンディも俺のものKUS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国（愛知）
		玄信	2'50"31	KUS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国（愛知）
		レジーナ	1'59"04	G.M.C.機械げぇむのごんちゃん(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
		エミリオ	1'51"76		
		刹那	1'38"72	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
		ウォン	1'56"52		
	デイトナUSA2	初級	2'12"61	ZBL－LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		中級	2'47"87	RISKY(RSK)	個人申請ゲームインナミキ羽大前（東京）
		上級	3'40"37	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ランドメーカー		94,209,840	FEV－EX.(た)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'40"30	奥井亜紀活動休止記念TAM－毒猿	個人申請ビーハーランド（東京）
5回目集計	ガーディアンフォース		14,815,670	ZAC－Ristar	キャレッソ津田沼（千葉）
	ステッガー1		4,877,500（使用キャラ：オリバー）	「なんとかなるよ」ALT－木之本まいん	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）

1回目集計	超鋼戦紀キカイオー	ヒーローチャレンジモード	3,762,800	カス兄	AMファクトリータイムマシン（東京）
		ストーリーモード	1,332,300	キ○ガイオー(今)	個人申請プレイスポットイーグル（東京）
	デッドオアアライブ++	ノーマルモード	1'46"71	これで勘弁して下さいNTS	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		バーストモード	1'43"31	投げだよ！投げ！NTS	
	コットンブーメラン		29,935,800	ヤシの木マニア純情派	プレイランドエフワン（宮城）
	サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝		4'21"20	ねずぎょ　原パワー	パリオ（広島）
	クイズ&バラエティすくすく犬福	クイズ地獄モード	2,753,100	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
	ブラッディロア2		1'47"73	EXR	ゲームプラザ白山（熊本）
	ダンスダンスレボリューション		224,987,100	AXIOM－せのん	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ビーストバスターズ2ndナイトメア		1,460,130（5面）	まJU(いらいらする人)	チャレンジャー関大前（大阪）
	ポップンミュージック		300,000	全国3店の皆様	――
	ハイパービシバシチャンプ		33"52	ばあにん☆	東京レジャーランド小岩店（東京）
2回目集計	電車でGO！2 3000番台		399.5km	FEV－EX.(た)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	上海真的武勇	対戦上海	126,900	S.T	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
3回目集計	ストリートファイターZERO3	かりん	6,930,700	L'A－enちゃいナ某エロチカスペシャル	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		R.ミカ	7,196,800	SAN(ふ)	個人申請サンゲーム岡山（岡山）
		コーディ	6,216,600	えど	JOGO江古田店（東京）
		ガイ	7,014,500	BOMぼーず	
		ソドム	6,196,100	ザ☆キラートマト	
		ロレント	6,035,400	だ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		リュウ	6,462,900	T.Clue－ISDライバルは金欠	
		ケン	7,004,700	YST－MUGEN	アミューズメントラージ（福岡）
		元	5,146,800	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン（愛媛）
		バーディ	6,879,900	凄まg－rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		アドン	6,229,700	T.Clue－KOS	
		サガット	4,918,900	★－暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
		春麗	8,085,600	凄まg－rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ダルシム	6,514,300	T.Clue－KOS	
		ザンギエフ	6,501,800	凄まg－rカモネ	
		E.本田	4,985,400	FAD－IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
		ブランカ	7,230,400	凄まg－rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		バルログ	4,907,900	アテポジュ	モンキーハウス本館（福岡）
		ベガ	5,201,900	イエモニ	
		キャミイ	7,849,100	T.Clue－ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		豪鬼	6,315,000	鶴来屋8号室	JOGO江古田店（東京）
		ナッシュ	6,241,200	T.Clue－KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

ハイスコア講評

今回は超鋼戦紀キカイオーから。モード別で集計しています。超必殺技のヒット数が多くコンボ点で稼げるキャラが高くなるようです。

次はデッドオアアライブ＋＋です。こちらもノーマル、バーストのモード別での集計です。

コットンブーメランは前作と同じく連爆とヒット数で稼ぐようです。

サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝は、またもやプレイ中にタイムが表示されていないという不親切設計。シンプルな立ち大斬りを多用してタイムを縮めていくそうです。

すくすく犬福はノーマルモードは永久パターンが発覚してしまったので、クイズ地獄モードでの集計です。

ブラッディロア2はいきなり1分台突入。

ダンスダンスレボリューションは申請数が少ないものの、とりあえず集計開始です。パーフェクトをコンボでつなげていくことによって点数が高くなるそうです。

ポップンミュージックは3店で同じ点数が達成されています。限界点なのでしょうか。

ハイパービシバシチャンプは連打ゲーム。運が命？

ずらりと28キャラが並ぶストリートファイターZERO3は、扇ヶ丘レジャーセンターが頭ひとつ抜けだした感じです。また今後の集計でもボタン同時押しスタートのモードを使ったスコアは集計対象外とさせていただきます。

ソウルキャリバーは今回からジークフリードとリザードマンも集計開始です。とはい

君こそゲーメスト！

ストリートファイターⅢ	ショーン	6,536,000	ぼーず	JOGO江古田店(東京)
	ダッドリー	4,934,700		
怒首領蜂	Cタイプ	694,990,760	WTN	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
蒼穹紅蓮隊	紫電	40,704,732	G'z−KYO	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
ハイパーアスリート	110mハードル	7"49	SUR−DKO㊗	個人申請ゲームスペース姫路(兵庫)
	100m自由形	36"33		
	棒高跳び	12m40		
	走り幅跳び	9m16		
	三段跳び	22m62		
	やり投げ	120m04		
	ハンマー投げ	111m35		
	砲丸投げ	29m33		
	円盤投げ	91m61		
	100m走	6"59		
ぷよぷよSUN		1,674,201	SPD−RECCA−水無月愛理㊣	個人申請ゲームプラザオアシス(茨城)
バトルガレッガ	ボーナム	16,971,190	かとうれいこ万歳 T³−㊤かビッチ㊣	個人申請レタス702(北海道)
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	2,253,400	ペコ①	タウンスポットプレイランド(大阪)
	ザベル	2,809,100		
プリクラ大作戦	クララ	51,164,200	LKR	JOGO江古田店(東京)
	キララ	50,769,700		
ガンバレット	連付き	237,416	たら.	個人申請プレイシティキャロット納屋橋店(愛知)
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード	2,569,700	CYCLONE−NEC(スピード5速)	プレイスポットすーるぽん(東京)
	キム・カッファン	2,587,600	SSC−VAP	
	ギース・ハワード	2,700,500	HYAKU−UGF(復活パターン使用)	
富士山バスター	侍	1,989,600	へっぽこメッセージ更新	個人申請JOY広島店(広島)
ガンバード	マリオン	2,191,200	TAD	プレイシティキャロット松本店(長野)
D&D®タワーオブドゥーム	エルフ	1,141,302	運の神に愛されし炎女皇帝−和泉	個人申請パル(宮城)
レイフォース	連なし	9,119,400	ヨロシク4649夜露死苦4649フクダ連合H.F	PC立川店(東京)
トライゴン	連付き	2,940,320	CVM−MID涼	個人申請ゲームセンターギンザ茅ヶ崎店(神奈川)
オーライル	連なし	8,706,300	ZAC−Ristar	個人申請ポールポジション(千葉)
R・TYPE		2,385,800	ⒶⒶⒶT.Y	ゲームコーナーフジ(東京)
1998.11.30(No.241)号の訂正				
ストリートファイターZERO3	R.ミカ	7,162,900	さくらもえい	ゲームセンタースカラ大森店(東京)
ランドメーカー		74,065,270	コンバット廃人	個人申請セイタパーシャング(北海道)
ソウルキャリバー	キリク	1'35"14	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
1998.10.30(No.237)号の訂正				
バトルガレッガ	ボーナム	16,676,770	T³−㊤かビッチ吉村	PC立川店(東京)

エスプレイド	相模 祐介	34,587,240	八王子メソ組合BEF	PC立川店(東京)
	美作 いろり	36,246,800	H.K	個人申請ゲームコーナー江古田店(東京)
ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,210,600	もっと単位を！詐欺師	えの木朝倉店(高知)
	シャロン	2,994,600	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店(東京)
	ガイル	3,064,800	MRC	ゲームコーナーフジ(東京)
	ほくと	2,934,200	G.M.C.ZFC.URA㊝	
	ザンギエフ	2,744,700	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店(東京)
	D.ダーク	3,192,800	俺にも単位を！京都Q入菱	えの木朝倉店(高知)
	スカロマニア	2,876,600	GSM−つる	ゲームコーナーフジ(東京)
	C.ジャック	2,981,900		
	バルログ	3,009,200	G・CRUSH−HKK−ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
	ブランカ	2,930,700	MIZ神−ZZ㊎	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ダルシム	2,927,300	G・CRUSH−HKK−ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
	シャドウガイスト	3,267,500	MRC	ゲームコーナーフジ(東京)
	ガルダ	3,526,000	MRC 時給￥32000	
	ななせ	3,057,800	G.M.C.ZFC.URA㊝	
サイヴァーン		28,522,900(使用キャラ：セレーネ)	ZEL	モンキーハウス本館(福岡)
プチカラット	うでだめしかんたん	3,556,430	科学の力は猫耳の心それ即ちあなたの良心	トライアミューズメントタワー(東京)
アームドポリスバトライダーBバージョン		24,675,930	点が低い時しかALLさせてくれん。やれん	個人申請タイトーイン高知(高知)
セガラリー2	初級	2'40"41	MSO−10−LIE	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	上級	2'44"88	NJA−IIR	個人申請モンキーパンチ(愛知)
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	2,872,900	BANRI	個人申請DLLパロ倉敷店(岡山)
	フォッケウルフ	3,148,300	KTL−N.F(DATURA)	TILT神保町(東京)
	震電	3,013,000	SYG−中野龍三	個人申請AMランドゲンダイコン(東京)
ライデンファイターズ2	デスヘッダー	108,316,150	XRX−いしはらくん	個人申請a cho(京都)
ブレイジングスター	DINO135	67,470,040	SGL−SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
Gダライアス	ミュー	36,606,330	K.I	個人申請ゲームステージYOL&YOL春日部店(埼玉)
	クシー	34,086,060	めぞん氏&まいど ん氏に大感謝！はにゃーん	GAME'S WiLL(京都)
	オミクロン	54,876,990	離珠がんばったでし！	トライアミューズメントタワー(東京)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	いぶき	9,830,900	L2A−GYO	GAME'S WiLL(京都)
	ケン	9,164,100	DIL㊮	
	エレナ	5,309,400	ヅガ夫	
ウインターヒート	スラローム	22"41	S.T	コスミックプラザABC(大阪)
サンダードラゴン2	2P側	6,114,810	Identity崩壊 A.M.K.T㊊	トミームナコ(群馬)
ヴァンパイアセイヴァー	アナカリス	1,230,300	6	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	オルバス	1,521,200		

えタイムリリースキャラは基本的にコンパチキャラなので、今までのパターンをそのまま流用できることが多いそうです。

訂正ですが10月30日号のサイキックフォース2012のガデスはその前のスコアを更新していませんでした。ご迷惑をおかけしました。

☆獲得上位店 総評

順位	店名	今月	合計
1	JOGO江古田店(東京)	7	74
1	アイリン夢空間(岐阜)	9	74
3	プレイランドエフワン(宮城)	1	37
4	モンキーハウス本館(福岡)	9	32
5	扇ケ丘レジャーセンター(石川)	12	29
6	GAME'S WiLL(京都)	3	26
7	TILT神保町(東京)	10	24
7	GAME'S MILK(京都)	0	24
9	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	4	19

熾烈なトップ争いを繰り広げているJOGO江古田店とアイリン夢空間の2店。今回その2店がまったく同じ☆数で並んだ。この土壇場でこんなことが起ころうとは誰が予測しただろうか。

また4位にはソウルキャリバーと、サイキックフォース2012で大量☆獲得に成功したモンキーハウス本館が入ってきた。注目したいのが同店の☆のほとんどを、T・H氏とごんちゃん氏の2人が獲得しているところだ。この気合には他の集計店も脱帽といったところだろう。

次回の集計でいよいよ今年度の☆獲得上位店が決定することになる。はたして最後に笑うのはJOGO江古田店か、アイリン夢空間か。

告知その１！
ハイスコア１部、２部の
入れ換え制を導入予定！

10月25日現在

めざせハイスコア!!

今年の冬は例年並みに寒くなるそうですが、
冬の準備はもうお済みですか？えっ？冬服？
違う！違う！冬に熱くなれるゲーム探しを！

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	2,620,500	NGE−MER	1c ALL X−ISM
2	ストリートファイターZERO3 (ケン)	2,592,500	SAL HAK㋝	1c ALL X ISM
3	ストリートファイターZERO3 (サガット)	2,363,000	SAL−HAK㋭	1c ALL X− SM
4	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	2,234,400	SAL HAK㋡	1c ALL X ISM
5	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	1,198,800	NGE MER	1c ALL X− SM
6	エスプレイド (相模祐介)	23,290,560	SAL HAK㋚	1c ALL 残×4
7	ザ・キング オブ ファイターズ98 (エデットチーム)	458,700	S.S−TIR G−BOY	1c ALL
8	ザ・キング オブ ファイターズ98 (龍虎チーム)	418,200	S.S−ATP− TIR G BOY	1c ALL
9	ザ・キング オブ ファイターズ98 (アメリカチーム)	304,800	S.S−ATP TIR G−BOY	1c ALL
10	ザ・キング オブ ファイターズ98 (サイコチーム)	285,200	S.S−TIR G BOY	1c ALL

プレイランドエフワン ☆=37(87)

宮城県仙台市青葉区中央２−６−６タベイビルＢ１ ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	コットンブーメラン	29,935,800	ヤンの木マニア 純情派	ALL 氷風氷
2	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,149,852	超てきとう ジャスティスマン	ALL
3	弾銃フィーバロン (ノーマルモード)	7,406,146	パンスト	ALL タイプB
4	ライデンファイターズJET (スレイプ)	143,175,052	RRK	ALL
5	超鋼戦紀キカイオー (ヒーローモード、ディアナ17)	3,505,600	HEK 417	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,171,400	対象外とシンクロ	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	3,171,400	12万に落ちとるの〜疾 女の嵐ま25点です	ALL どこと安安幸
8	ストライカーズ1945Ⅱ (P−38)	2,482,300	あかりハウス	2 8
9	Gダライアス (クシー)	34,019,750	ENK−RIJ	ALL コーディー×2
10	怒首領蜂 (Aタイプ、レーザー)	504,552,730	PEPSIメン30	ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(54)

北海道札幌市南区澄川４条３−３−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン	6,780,994	VHA	ALL Bタイプ 最速スピード
2	ライデンファイターズJET (スレイプ)	128,234,078	クリアしただけ	ALL3 剣印3回落ち
3	テトリス・ザ・グランドマスター	12′43″40	[illegible]	GMALL
4	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,712,000	マッスルボディ	ALL
5	スペースボンバー	9,446,000	D O H S A L	ALL
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,857,440	かとうれいこ万歳	ALL 久々にBHⅡ200万
7	バーチャストライカーVer.98	＋18	TAG	ALL サウジアラビア
8	ガイアポリス	6,716	YMF	ALL
9	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	15,390,080	ワイルドすね子さん 頑張ってください	ALL トリ300匹
10	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,836,700	[illegible]	ALL 5面1150万

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中４−１−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン (B−TYPE)	5,106,080	KSG	ラスボスあと１㎜
2	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	1,832,017	EASY	魚太郎
3	レイディアントシルバーガン (STAGE 2)	17,666,690	EASY	ALL
4	エスプレイド (相模祐介)	26,704,720	EASY	ALL 残×3
5	エスプレイド (J−B 5th)	28,671,370	SHI	ALL 残×4
6	Gダライアス (ミゾーン)	32,997,720	EASY	ALL
7	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,655,100	EASY	ALL
8	ストリートファイターZERO3 (春麗)	4,566,700	EASY	ALL
9	ストリートファイターZERO3 (さくら)	4,422,600	EASY	ALL
10	ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	4,034,000	EASY	ALL

モンテカルロ ☆=13(36)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (さくら)	6,885,300	JGA−ABN	ALL X ISM
2	ソウルキャリバー (ヴォルド)	1′52″34	MO?	ALL
3	サイキックフォース2012 (キース)	2′40″86	NET	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー (ストーリーモード)	1,174,400	魔B党−おしょう	ALL バルシオン
5	超鋼戦紀キカイオー (ヒーローチャレンジモード)	3,643,000	魔B党−おしょう	ALL バルシオン
6	ブラッディロア2	4′16″50	C B M	ALL バクリュウ
7	デッドオアアライブ	2′58″60	外人部隊バス8 へっぽこV	ALL レイファン
8	デッドオアアライブ (バースモード)	2′56″78	バス8小隊 へっぽこV	ALL レイファン
9				
10				

NTK ☆=2(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	2,672,600	のぶゆき	ホロン使用
2	超鋼戦紀キカイオー	2,432,500	IGA	ノフューガ使用
3	超鋼戦紀キカイオー	2,425,000	T S	ディクセン使用
4	超鋼戦紀キカイオー	2,246,800	T.S	ディアナ17使用
5	超鋼戦紀キカイオー	1,982,000	BON	ワイズダック使用
6	超鋼戦紀キカイオー	1,964,200	A・H	バルシオン使用
7	超鋼戦紀キカイオー	2,586,300	おやじ	キカイオー使用
8	超鋼戦紀キカイオー	1,638,200	T.S	ツインガムV使用
9	テトリス・ザ・グランドマスター	13′07″51	T S	GM
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆=1(55)

千葉県船橋市前原西２−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (かりん)	7,550,000	うちきれ	ALL インチキイズム
2	ストリートファイターZERO3 (バルログ)	3,308,000	やめろ！	ALL インチキイズム
3	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	1,406,900	超マジメ	ALL
4	ソウルキャリバー (アイヴィー)	2′27″36	空席指定1号	ALL
5	ソウルキャリバー (シャンファ)	2′55″10	空席指定2号	ALL
6	ソウルキャリバー (吉光)	2′39″17	空席指定V3	ALL
7	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,898,600	元二荒の奇人 CPK	ALL
8	サイキックフォース2012 (カルロ)	6′14″56	SGL−B NOR	ALL
9	ガーディアンフォース	14,815,670	ZAC−R.star	ALL あわあり 井上×8 1P側
10				

トミームナコ ☆=2(31)

群馬県高崎市本町３−69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (STAGE2)	20,783,960	ECM SST・S	ALL
★	サンダードラゴン2 (2P側)	6,114,810	Identity崩壊 A M K I	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (ロレント)	5,663,000	超へたダメ！	ALL Z SM
4	ソウルキャリバー (アスタロス)	1′33″15	やる気なし	ALL
5	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′54″51	穴クラとのまくん	ALL
6	ソウルキャリバー (ヴォルド)	1′56′03	明日香ちゃんにラブラブ 穴クラとのまくん	ALL
7	ソウルキャリバー (御剣)	2′09″58	むにゅ♡	ALL
8	ソウルキャリバー (マキシ)	3′31″88	むにゅにゅ♡	ALL
9	ソウルキャリバー (ナイトメア)	3′37″75	むにゅにゅ♡	ALL
10	ザ・キング オブ ファイターズ98	599,600	穴クラとのまくん	ALL 裏社 裏ユリ クリス

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=5(5)

北海道旭川市大町１条３丁目オークビル２Ｆ ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (シークフリート)	1′46″89	さすらいの糖胡芦	ALL
2	ソウルキャリバー (リザードマン)	1′55″80	さすらいの糖胡芦	ALL
3	ソウルキャリバー (タキ)	1′38″92	SHADOW	ALL
☆	ソウルキャリバー (キリク)	1′28″64	SHADOW	ALL
5	ソウルキャリバー (ナイトメア)	1′40″59	さすらいの糖胡芦	ALL
6	超鋼戦紀キカイオー (ヒーロー)	2,791,700	ペケ【TSK】	ALL ディアナ
7	超鋼戦紀キカイオー (ストーリー)	566,300	TATSU	ALL バルシオン
8	ライデンファイターズJET (ブルージャベリン)	84,405,906	ブルジャへ	P−2
9	サイキックフォース2012 (ハーン)	3′30″81	藍！	ALL
10	サイキックフォース2012 (レジーナ)	3′10″62	MARS＊REI	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(160)

千葉県八千代市八千代台東１−６−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (グリフィン)	10,817,440	ALL	LV20
2	ライデンファイターズJET (イージスⅣ)	50,694,503	Yui	LV40
3	ライデンファイターズJET (スレイプ)	63,339,476	AGO	PHASE
4	ライデンファイターズJET (ヘルダイバー)	13,707,310	BIO	LV10
5	ライデンファイターズJET (フェアリー)	36,570,242	AGO	LV45
6	テトリス ザ グランドマスター	13′38″16	AGO	S7
7	ストリートファイターZERO3 (かりん)	8,567,700	HI	ALL インチキモード使用
8	エアガイツ (ジャンゴ)	96,860	AGO	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町９−４渋田ビル１Ｆ ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (キリク)	2′11″95	NOT−A	1c ALL
2	ソウルキャリバー (アイヴィー)	3′28″57	ぱるぱる	1c ALL
3	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	2′16″10	ぱるぱる	1c ALL
4	ソウルキャリバー (ロック)	3′33″15	ぱるぱる	1c ALL
5	マーヴルVSカプコン (リュウ、ウルヴァリン)	845,800	下忍	1c ALL
6	対戦タントアールサシっす	77,000	冨名 櫂	1c ALL 絵の具KING
7	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	597,900	NOT−B	1 6 連付
8	上海万里の長城 (北京モード)	240,310	冨名 櫂	22面 1COIN
9	パズルボブル3	7,056,590	冨名 櫂	裏面R 26
10	ファイナルファイト (ハガー)	570,110	KFC	R−2 連付

ゲームセンタードリーム ☆=4(46)

宮城県仙台市青葉区中央２−１−17東四ビルＢ１ ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (ミクラス)	123,801,202	T W	ALL 連付
2	ソウルキャリバ (ロック)	1′41″67	私はこれからもD&D 酒井法子 ☺	ALL
3	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	1,888,670	CF SSS	Cタイプ ボム 4速
4	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,019,900	全日本爆音攻撃部隊 音佐野総ウーハー将軍	ALL 連付 残2 B×2
5	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,114,900	サターン版はダメな感じ CF−SSS	2 6 連付
6	サイヴァーン (フェンオス)	27,352,440	CFK RIO	ALL 連付
7	ステンガーⅠ	2,830,600	Y.K氏に捧ぐ	ALL 韓国
8	バーチャロンオラトリオタングラム	3′51″72	S−RAI	ALL アファームドS
9	エスプレイド (美作いろり)	23,328,640	L−P−A−XYZ ASKを東北に	ALL
10	スペースボンバー	4,906,800	L−P−A−XYZ 心夢幻ゆうき	6−4 連付 謎の金属

G'ーModel神保町店 ☆=0(2)
東京都千代田区神田神保町1−26 1F ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	17,650,510	[illegible]まうま ZEEBRA	SA 881万 ALL 2面
2	スペースボンバー Ver B	10,478,300	V−T KAK 最終形態	残0 1号機 12ケ落ち
3	エスプレイド(いろり)	25,903,550	K V	ALL 残3 6
4	メタルスラッグ2(マルコ)	7,975,550	TAM−毒猿	連付 17万落ち STAGE6
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(庵、社、クラーク)	429,600	新宿の天才キース	50万は多分いく
6	ストリートファイターEX2(リュウ)	1,726,300	TAM 毒猿	ALL
7	ストリートファイターEX2(ケン)	1,503,700	TAM−毒猿	ALL
8	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,410,200	TAM 毒猿	ALL
9	トップシークレット(5機設定)	2,165,040	ECM−ZENJI	2周ALL 2ミス
10	サムライスピリッツ天草降臨	10'55"62	神保町駄目人間[illegible]見習 TAM 毒猿	集えス [illegible]

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(10)
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(バルログ)	2,694,600	KSM(連)	ALL (連)
2	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	2,559,900	SA	ALL (連)
3	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,425,300		ALL (連)
4	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,292,600	SA	ALL (連)
5	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,045,900	のび♡	ALL (連)
6	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	1,903,900		ALL (連)
7	ストリートファイターEX2(ケン)	1,790,600		ALL (連)
8	テトリス ザ グランドマスター	7'29"13	KSM(連)	ランクS4
9	ソウルキャリバー(ファン)	2'23"48	のび♡	ALL
10				

ゲームインDAIEI
千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(047)376−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 3000番台	341.5km	LFY!	東海道線201系
2	電車でGO!2 3000番台	282.1km	N M	山手線
3	電車でGO!2 3000番台	129.5km	ピンピン丸 最近いいことないっす	東海道線207系
4	電車でGO!2 3000番台	331.5km	N M	東海道線207系
5	弾銃フィーバロン	1,751,945	CIY	TMEアタック タイプCボム3速さ4
6	エスプレイド	21,849,780	M R	ALL
7	GダライアスVer 2	33,994,500	EVA−EX	ALL ン ンフムダ
8	バトルガレッガ	13,166,430	PKM S A	ALL 2号機 残1
9	レイディアントシルバーガン	11,753,500	TEM	STAGE4
10	コットンブーメラン	100,283,400	Y T	ステージ5 シルク 紫アカ、黒アフ.

荏原ゲームコーナー ☆=10(435)
東京都品川区旗の台3−12−3J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カオスヒート	1,469,440	EGC−NBC 早ヒケしちゃダメよ	4五 クリア率55%
2	ライデンファイターズJET(スレイブ、※)	107,446,464	VULM Sz スコアノートは1F	実戦2面
3	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア、※)	65,229,444	JAG−B D 電源は最後の手よ	実戦1面
4	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	368,168	EGC MIS 1回しか申請ナシ	ALL P×1B×1
5	ビートマニア3rdMIX(エキスパート、テクノ)	グレート数 1,190	JAG IGA夫 君まられてるね	ALL イガチャン、変わったよ
6	きらめきスターロード	客数 47,200	[illegible] 美鈴 楽い方からサンキュ	ALL 一条寺愛実
7	ソウルキャリバー(リザードマン)	2'20"22	JAG B D コンなのは電源OK	ALL
8	ソウルキャリバー(タキ)	2'03"74	EGC [illegible]の人 俺かキラワれる理由v	ALL
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆=2(78)
東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ グランドマスター	12'17"80	DAB S	ALL GM
2	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジモード)	3,032,000	300万記念 SAI	ALL バルシオン
3	カオスヒート	1,513,340	つるぺたむね子	4面ボス 45% ヴォート
4	エスプレイド(いろり)	20,557,730	エスパー伊東	ALL
5	アスラ斬魔伝	7'38"70	浜丘麻矢	ALL ガルフォート
6	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジモード)	2,788,700		ALL キカイオー
7	超鋼戦紀キカイオー(ストーリーモード)	689,600		ALL ボリン
8	サイキックフォース2012(ウォン)	8'38"95		ALL
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=5(32)
千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	8,250,968	AES NAD	ALL、連付
2	弾銃フィーバロン(タイムアタックモード)	1,884,048	黒リボンイomas*	
3	ソウルキャリバー(ジークフリート)	1'55"29	HARD−TORA (ソウルキムチ使用)	ALL
4	ソウルキャリバー(リザードマン)	1'51"24	HARD TORA (ソウルキムチ使用)	ALL
5	ソウルキャリバー(ヨシミツ)	1'19"85	HARD−TORA (ソウルキムチ使用)	ALL
6	ソウルキャリバー(シャンファ)	1'55"18	HARD TORA (ソウルキムチ使用)	ALL
7	ソウルキャリバー(ファン)	2'06"69	HARD TORA (ソウルキムチ使用)	ALL
8	エスプレイド(J−B 5th)	22,428,730	C 3	ALL
9	エスプレイド(いろり)	24,186,350	Ferc−Keds (まだまだ)	ALL、残×2
10				

ゲームコーナーフジ ☆=5(293)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,526,000	MRC 時給¥32000	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,267,500	MRC	ALL 連付
3	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,170,300	MRC	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(ガイル)	3,064,800	MRC	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(七瀬)	3,057,800	G M C ZF_ URA	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(C・ジャック)	2,981,900	GSM つる	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(ほくと)	2,934,200	G M C ZF_ URA	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,876,600	GSM つる	ALL 連付
9	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジモード)	2,832,900	ケソ	ALL 連なし ボロン使用
10	超鋼戦紀キカイオー(ストーリーモード)	903,300	セニョール・ニセックス	ALL (連)なし ハルシオン使用

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=19(323)
東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1&B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	デッドオアアライブ++(ノーマル)	1'46"71	これで勘弁してくださいNTS	ALL ゲンノー
☆	デッドオアアライブ++(バースト)	1'43'31	投げだよ!投げ!NTS	ALL ケンフー
3	ソウルキャリバー(リザードマン)	2'01"92	こまつゆ	ALL 同付
4	ソウルキャリバー(ファン)	2'10"79	にべま	ALL 同付
☆	デイトナUSA2(初級)	2'12"61	ZBL−LED iF	ALL
☆	デイトナUSA2(上級)	3'40"37	ざるはへ[illegible]	ALL TA MT
★	セガラリー2(初級)	2'40"41	MSO O JE	ALL MT 20、10、11
8	ライデンファイターズJET(スレイブ)	156,627,072	ISO	ALL3
9	すくすく犬福 クイズ地獄モード	2,631,900	はかせ	ALL 100問モード
10				

熊谷ガリバー ☆=2(38)
埼玉県熊谷市筑波2−49熊谷駅ビル1F&B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	436,580	壊し屋か	ALL 4面ハードテクノ
2	ビートマニア3rdMIX(エキスパート テクノ)	1213−42−1−2	壊し屋か	ALL
3	弾銃フィーバロン(ノーマル)	4,508,601	SKB	四面 魚太郎使用 サイボーグ3205人
4	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,376,559	TWT−たびせる	魚太郎使用
5	ライデンファイターズJET	110,784,284	TRK くろみさ	ALL (連) フェアリー使用
6	レイディアントシルバーガン(4面ルート)	23,001,840	お兄ちゃあーん イルス ONKEL	ALL 残×1 200万落ち
7	Gダライアス(νゾーン)	38,054,900	長期休暇をとります TRK IRD JK	ALL (連) 4面バグ有 15万
8	Gダライアス(λゾーン)	30,390,090	20才初スコアあつヒ タ・赤デム・チ IT	ALL (連) 10万落とし
9	Gダライアス(oゾーン)	53,715,010	ZKR	ALL (連)
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	2,901,590	[illegible]	ALL 1UP×2
2	極上パロディウス(ひかる)	4,257,100	ねこめ わくわ	ALL
3	ビートマニア3rdMIX	940	CKN	エキスパート ボーカル
4	ビートマニア3rdMIX	1,227	CKN	エキスパート テクノ
5	ビートマニア3rdMIX	941	あべなつか	エキスパート クラシック
6	ビートマニア3rdMIX	313,052	CKN	ダブルプレー ノーマル
7	ビートマニア3rdMIX	406,604	CKN	ノーマル
8	ポップンミュージック	292,808	CKN	ノーマル
9				
10				

P.C立川店 ☆=1(6)
東京都立川市柴崎町3－3－9 ☎(042)524－1156

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(イクシオン)	117,187,690	[illegible]	ALL3
2	ライデンファイターズJET(スレイプ)	131,515,648	M.K [illegible]	ALL3
★	エスプレイド(相模祐介)	34,587,240	ハチ子メソ組合BET	ALL ライフ4 6 ラスボスとどめ60万落
4	怒首領蜂(Cタイプ・ショット強化)	391,228,750	412	ALL
5	ソルディバイド(カシュオン)	5,501,000	[illegible]	2周ALL [illegible]
6	[illegible]	99,999,990	[illegible]	ALL Bタイプ [illegible]
★	レイフォース(沖なし)	9,119,400	[illegible] 4649 [illegible]	ALL 1面C/
8	R－TYPE(連付)	2,379,700	くまの◎○◎さんっすよ 4649ノクタ連合EZN	2周ALL 残×0 もう罰うないでね
9	スプラッターハウス	448,400	サクラコ－JKR(ノノシラ$ファン)	ALL ラスボス×3 ノーエクステンド設定
10	レイディアントシルバーガン	23,866,520	ANT	ALL ステージ4経由

中央プラザ大泉店 ☆=0(24)
東京都練馬区東大泉1－35－6 永楽ビル2F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	上海万里の長城(北京)	772,120	さとし	ALL
2	レイディアントシルバーガン	22,149,060	XAO	ループ4 ALL
3	サイキックフォース2012	4'57"01	KAN	ALL マイト
4	ストリートファイターZERO3	3,426,500	FBI	ALL Z－SM ザンギエフ
5	ストリートファイターZERO3	5,550,400	XAO	ALL V－ISM かりん
6	ソウルキャリバー	2'11"41	VAN	ALL [illegible]
7	ソウルキャリバー	2'15"79	BCD	ALL タキ
8	ソウルキャリバー	2'25"66	M.S	ALL アスタロス
9	ソウルキャリバー	2'51"77	BCD	ALL ソフィーティア
10	ソウルキャリバー	2'57"24	MK	ALL 吉光

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX(EX・テクノ)	グレート数 1156	AZY♥	ALL
2	ビートマニア3rdMIX(EX・テクノ)	グレート数 1008	TIN	ALL
3	ビートマニア3rdMIX(EX・[illegible])	グレート数 849	ossy	ALL まだまだ
4	ビートマニア3rdMIX(EX・テクノ)	グレート数 1089	ossy	ALL へたすぎ
5	電車でGO! 2(高速編3000番台)	260.5km	[illegible]	ALL 東海道線 [illegible]
6	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	2'48"45	[illegible]	ALL 5本設定
7	ストライカーズ1945II(疾風)	1,869,000	牛山・東條・角田	2－5
8	[illegible]	1,153,500	X－MEN	ALL
9	ビートマニア2ndMIX(EX・[illegible])	789－68－0－1	AZY♥	ALL
10	ビートマニア2ndMIX(EX・テクノ)	グレート数 1098	NSB	ALL

AMファクトリータイムマシン ☆=3(16)
東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1 ☎(03)3987－1573

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイプ)	154,208,926	ABCUT TAK	ALL [illegible]
☆	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャンジ)	3,762,800	カメタ	ALL [illegible]
☆	ソウルキャリバー(ナイトメア)	1'20"64	[illegible]	ALL 25秒落ち
4	ソウルキャリバー(アスタロス)	1'26"10	[illegible]	ALL
5	ソウルキャリバー(吉光)	1'30"59	[illegible]	ALL [illegible]
6	ソウルキャリバー(タキ)	1'36"22	Asp [illegible]	[illegible]
7	ソウルキャリバー(キリク)	1'45"82	まるしげ昇天完了記念 ごちそうさま♥	ALL
8	ソウルキャリバー(黄星京)	1'51"84	[illegible]	ALL
9	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	2,265,200	[illegible]	[illegible]
10	バトルガレッガ(ガイン)	14,754,990	BARI	初クリアおめでとう by 常連 [illegible]

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=18(22)
東京都杉並区下井草2－44－7長坂ビル1F ☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ビートマニア3rdMIX(エキスパート・テクノ)	1255－3－0－0	ROI	[illegible]
2	ビートマニア3rdMIX(エキスパート・クラシック)	1132－127－1－0	[illegible]	さつい
3	超鋼戦紀キカイオー(ヒーロー)	3,498,800	キチガイ	ALL
4	[illegible](カズミ)	3'31"61	[illegible]	[illegible]
☆	レイディアントシルバーガン(STAGE 4)	25,410,930	T－WIZ	ALL
☆	[illegible]	4,877,500	[illegible]	ALL [illegible]
7	Gダライアス(ZONE [illegible])	33,925,170	㊙会会員④	ALL㊙
8	[illegible]	35"35でゲキ死亡	[illegible]	[illegible]
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの下田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]セウス戦記	71,200	るきふぇる様	ALL
2	空手道	88,500	カラテカ・あすたろと	八段 牛1ミス
3	テトリス ザ・グランドマスター	13'54"28	[illegible]	Lv999－α
4	侍魂アスラ斬魔伝(覇王丸)	9'24"20	AST	ALL [illegible]
5	超鋼戦紀キカイオー(ソルレシオン)	757,600	KenS	ALL ストーリーモード
6	超鋼戦紀キカイオー(キカイオー)	706,800	[illegible] AST	ALL [illegible]
7	超鋼戦紀キカイオー(ウィズダック)	2,591,400	[illegible] AST	ALL 地球最強
8	超鋼戦紀キカイオー([illegible])	2,532,300	[illegible]	ALL 地球最強
9				
10				

G'－Model荻窪店 ☆=2(2)
東京都杉並区荻窪5－30－12グローリアビル2F ☎(03)3392－8237

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイプ)	133,527,874	コメモ ☆何度もカンストし損ねた男	PHASE2途中で全滅
2	レイディアントシルバーガン(ST－4)	24,525,420	ECM－SSI－S.I	ALL
3	レイディアントシルバーガン(ST－2)	16,561,900	NASA－DAI	ALL
4	スペースボンバー(Ver.B)	10,345,000	V.T－KAK [illegible]	ALL [illegible]
5	ストライカーズ1945II(震電)	2,850,000	AN[illegible]	ALL
6	ストライカーズ1945II(モスキート)	2,806,300	[illegible]	ALL
7	[illegible]	857,530	[illegible]	St.5
8	ふたさん	547,155	[illegible]	ALL
9	[illegible]	143,820	[illegible]	ノーマル5機設定 [illegible]
10	サンセットライダーズ	399,950	ルチアーノ・タカハシ	最終面にて射殺 コルマーノ

Jogo江古田店 ☆=74(143)
東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO3(ガイ)	7,014,500	BOMまーす	ALL ノーマルモード
2	ストリートファイターZERO3(かりん)	6,883,300	稼ぎましょ ネバしましょ♡	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(ローズ)	6,818,700	[illegible]	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	6,315,000	[illegible]	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(コーディー)	6,216,600	えと	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(ソドム)	6,196,100	[illegible]	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(ユーニ)	6,028,000	[illegible]	ALL ノーマルモード
8	ストリートファイターZERO3([illegible])	5,066,900	[illegible]	ALL ノーマルモード
9	サイキックフォース2012([illegible])	2'28"26	[illegible]	[illegible]
☆	スペースボンバー(Ver.B)	11,141,500	夢ならいつでも会えるのにい まえだあき	1cALL 残×1

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(47)
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ガンバード(マリオン)	2,191,200	TAD	ALL 1周14万
2	スペースボンバー Ver.B	10,046,600	[illegible]	ALL 残×2
3	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア)	151,123,772	[illegible]	ALL [illegible]
4	ライデンファイターズJET(イクシオン)	102,829,434	SvA－EG[illegible]	phase2 [illegible]
5	ライデンファイターズJET(フェアリー)	86,144,434	SVA－EG[illegible]	phase2 [illegible]
6	ライデンファイターズJET(ミクラス)	74,825,680	SvA－EG[illegible]	phase2 [illegible]
7	ダイナマイト刑事2(ジーン)	107,300	TAD	ALL
8	ダイナマイト刑事2(ブルーノ)	105,510	TAD	ALL
9				
10				

プレイスポットすーるぽん ☆=0(3)
東京都渋谷区渋谷1－27－1 ☎(03)3407－7313

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ・グランドマスター	11'32"13	Miffy	ALL GM
2	レイディアントシルバーガン	20,957,170	[illegible]	ALL STAGE2経由
3	バトルガレッガ([illegible])	16,253,030	ゲーセン[illegible]	ALL 4周[illegible]
★	餓狼伝説スペシャル(テリー・ボガード)	2,569,700	CYCLONE NEC [illegible]	ALL D×25
★	餓狼伝説スペシャル(キム・カッファン)	2,587,600	SSC－JAP	ALL 2方1落ち D×24
6	餓狼伝説スペシャル(ビッグ・ベア)	2,624,700	R/S－RY	ALL 2方1落ち D×不明
★	餓狼伝説スペシャル(ギース・ハワード)	2,700,500	HYAKU LGF [illegible]	ALL [illegible]
8	ストリートファイターII(E.本田)	1,631,500	ゲーセン魔人[illegible]	ALL [illegible]
9	ストリートファイターII(ブランカ)	1,907,100	ゲーセン魔人(やちょ)	ALL 3万×1落ち DX70.爪×4
10	F1グランプリ(Cコース)	7'11"096	EGC－てる君	DP－40

東京レジャーランド小岩店 ☆=11(22)
東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトナイSA2(上級)	3'41"32	[illegible]	TAモード完走
2	ナイトナイSA2(中級)	2'46"08	KEN－[illegible]	TAモード完走 MT
3	ソウルキャリバー([illegible])	1'40"67	KOS－GHC	ALL
4	タイムクライシス2	1,923,830	TYO－チョイ	ALL BS－3 13'58"95
5	超鋼戦紀キカイオー(キカイオー使用)	2,615,800	NOB	ヒーローチャンジモード ALL
6	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	435,221	[illegible]	ALL B－4 P=3
7	ビートマニア3rdMIX(VOCAL)	グレート数 978	[illegible]職人☆	ALL 9/8 44 0 5
☆	[illegible]	33"52	[illegible]	ALL
9	電車でGO!2 3000番台(田沢湖線こまち)	395.6km	Ani@東海道快速ers	99点 2EX
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	513,700	KOS－KAK	ALL

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆=13(27)
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012([illegible])	3'25"66	AMP天野	ALL
2	エスプレイド(J・B 5th)	16,825,330	AOM	ALL
3	エスプレイド(相模)	16,256,860	AOM	ALL
4	エスプレイド(美作いろり)	15,891,350	AOM	ALL
5	スカルソルジャー	3,981,010	AOM	ALL [illegible]
6	マジカルドロップIII([illegible])	4,163,266	なべこ	ふつう対戦LV38
7	マジカルドロップIII(ストーリー)	1,412,422	なべこ	デス使用 エンプレス止まり
8	[illegible](初級 夜)	2'01"04	[illegible]	レースモード [illegible]
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=5(44)
神奈川県鎌倉市大船1－23－28万屋ビル1F ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE 4)	25,186,530	ECM－SSI－S.I	ALL
2	テトリス ザ・グランドマスター	12'11"16	JIN	GM達成
3	ストリートファイターIII 2nd(ユン)	6,400,600	リオン	ALL 撮影
4	ファイナルファイト(ハガー)	4,594,000	チバレイ大好き♡	ALL キンカイ46回失敗
5	ファイナルファイト(ガイ)	4,328,850	天国にいるこれまつ氏に捧ぐ.SMG－N.I	ALL 約60万落ち
6	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	2,307,200	KAY	ALL Z－SM
7	ストリートファイターZERO3(リュウ)	3,521,400	デスクリムゾン愛好会	ALL X－ISM
8	ストリートファイターIII 2nd(ケン)	4,945,500	ABC	ALL 疾風迅雷脚
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=9(53)
東京都千代田区外神田4－3－10 ☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ミスタージャン	919,800	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	10,000,000+α	[illegible]	21－1 [illegible]
3	1942	13,683,540	PGM－SUG	ALL
4	忍者プリンセス	1,473,600	やる気0.1	STEP24
5	忍者龍剣伝	324,700	黒乃屋蘭丸	ALL
6	サンダークロスII([illegible])	7,978,760	[illegible]	8－5 2P[illegible]
7	コットンブーメラン	26,264,900	SGL－HOR	ALL [illegible]
8	ランドメーカー	77,665,540	YZ	ALL [illegible] パンテオン×9
★	プチカラット(うでだめし かんたん)	3,556,430	科学の力は猫耳の心それ思ちあなたの良心	ALL 伸びました。こえー
★	Gダライアス(αゾーン)	54,876,990	離珠がんばったでし!	ALL 離珠はじめてなんです

ヒットゲームBEST10

対戦3強VS音楽ゲーム

プレイヤー人気ベスト10　(9/21〜10/25集計)

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	717	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	655	カプコン
3	3	ソウルキャリバー	391	ナムコ
4	―	ビートマニア3rdMIX	369	コナミ
5	4	バーチャストライカー2 VERSION'98	302	セガ
6	―	超鋼戦紀キカイオー	259	カプコン
7	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	194	セガ
8	10	テトリス ザ グランドマスター	184	アリカ
9	7	鉄拳3	164	ナムコ
10	11	バーチャファイター3tb	153	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	サイキックフォース2012	111
11位	ストリートファイターEX 2	111
11位	カオスヒート	111
14位	ライデンファイターズJET	109
15位	弾銃フィーバロン	103

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	697	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	692	カプコン
3	―	ビートマニア3rdMIX	368	コナミ
4	3	ソウルキャリバー	352	ナムコ
5	4	バーチャストライカー2 VERSION'98	345	セガ
6	―	超鋼戦紀キカイオー	229	カプコン
7	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	215	セガ
8	7	鉄拳3	183	ナムコ
9	10	バーチャファイター3tb	177	セガ
10	13	テトリス ザ グランドマスター	149	アリカ

順位	ゲーム名	得点
11位	ライデンファイターズJET	137
12位	ストリートファイターEX 2	102
13位	弾銃フィーバロン	100
13位	バーチャストライカー2	100
15位	サイキックフォース2012	98

2D本格格闘で新味を出す難しさ

今月も対戦格闘の上位3機種は変わりませんでした。この中で、ザ・キング・オブ・ファイターズ'98、ストリートファイターZERO3は健闘しているものの、シリーズを通してみるとステイタスの低下は否めないところです。KOF'98の場合は新キャラがいないのが、例年になくキャラ人気の低下を招いています。一方ストZERO3はとにかくキャラクターとISMが多すぎてバランスがとれなくなっています。キャラなど選択肢の数が多いことにそこまで意味があったのでしょうか？

今後は、凝縮された面白さを見直すとともに、高いゲーム性を維持しつつ大胆に新味を出していけるように進んでいくべきだと思います。実際には大変なことですが、ZERO3のV-ISMはその点で良くできていたと思います。

今回上位にあがってきたのは、カプコンの超鋼戦紀キカイオーです。キカイオーは、ロボット好き世代のハートをうまくつかむ演出が随所にあり、CPU戦を何回も遊ばせる工夫が凝らされています。この点は評価すべきでしょう。

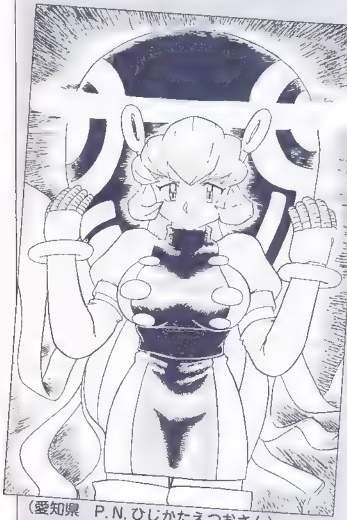
一方、今までカプコンの対戦格闘を支持してきたマニアにとっては、ゲーム的なレベルが低く感じられるようです。

こういうタイプのゲームがあっても良いのですが、ゲームの面白さでリピート性が高くなるゲームが少なくなると、業界全体の落ち込みにもつながるのではないでしょうか。そういう不安感が、編集部ライターのAMショーレビューの辛口の意見につながっていたわけです。

音楽系・アクション系の筐体もの人気高し

ビートマニア3rdMIXは相変わらず人気は高いのですが、出回った分少しインカムは落ちているようです。一方出回りが少なくてベストテンには入ってきていませんが、スパイクアウト・ポップンミュージック・ダンスダンスレボリューションは好調な出だしのようです。

年末の新作は、ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）・月華の剣士第二幕（SNK）・NBAプレイバイプレイ（コナミ）・ガンバード2（彩京）・レイクライシス（タイトー）とビッグタイトルが目白押しになりそうです。期待したいですね。　（ぜんじ）



（愛知県　P.N.ひじかたえつおさん）

グリーンプレイランド　☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（リザードマン）	2'55"12	EFH	A
2	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'49"45	DAN	ALL
3	ソウルキャリバー（キリク）	3'07"05	DAN	ALL
4	ソウルキャリバー（ナイトメア）	2'07"52	DAN	ALL
5	ソウルキャリバー（ジークフリート）	2'42"70	DAN	ALL
6	ソウルキャリバー（吉光）	1'53"82	RY	ALL
7	ソウルキャリバー（御剣平四郎）	2'15"05	RYO	ALL
8	ソウルキャリバー（シャンファ）	3'36"37	[illegible]	ALL
9	ソウルキャリバー（ファン・ソンギョン）	3'08"67	ECC	ALL
10				

アイリン夢空間　☆＝74(441)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブラッディロア2	3'19"03	ABC	ALL MARVEL使用
2	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	10,572,383	*	ALL [illegible]
☆	ソウルキャリバー（ナイトメア）	1'23"57	[illegible]1009	ALL
☆	ソウルキャリバー（ジークフリート）	1'27"50	[illegible]	ALL
☆	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'08"89	CATS HKK	ALL
☆	ソウルキャリバー（タキ）	1'34"27	G CRCH HKK CYA	ALL
7	ソウルキャリバー（キリク）	1'29"47	HBS	ALL
☆	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'13"49	CATS HKK	ALL
9	ソウルキャリバー（リザードマン）	1'25"07	CATS HKK	ALL
☆	[illegible]（上級）	1'45"839	CATS	手走、TT、AT オプションGTR使用

オレンジハット砺波　☆＝0（2）

富山県砺波市新又147－1　☎(0766)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D PS O M	4,123,205	パパ PUFFY	ALL
2	天地を喰らうII（赤壁）	1,882,400	H.T	R－8
3	フィクゼイト	956,100	ADST	R－8
4	カオスヒート	493,770	GON	ソキ 14 56 53 35秒
5	リアルブレイク	111,600	止助くん	R－5
6	弾銃フィーバロン	1,521,100	G.H	R4 2号機BoMB スピード4
7	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	719,393	G.H	3号機 BoMB スピード4
8	ライデンファイターズJET	13,385,570	N.K	LV 40 スレイブ
9	ソウルキャリバー（ロック）	1'36"50	DA	ALL
10	超鋼戦紀キカイオー（ティクセン）	2,416,000	TAS	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　☆＝29(267)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（[illegible]モード）	3,404,600	[illegible]	ALL [illegible]
2	ライデンファイターズJET	120,567,820	M	ALL 2P[illegible]
☆	ストリートファイターZERO3（春麗）	8,085,600	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	7,849,100	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（ブランカ）	7,230,400	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（かりん）	6,930,700	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（バーディー）	6,879,900	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	6,501,800	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（リュウ）	6,462,900	[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	6,241,200	[illegible]	ALL

ゲームプラザ・イエローハット　☆＝0（174）

愛知県名古屋市中村区則武1－11　9　☎(052)453　5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（[illegible]モード）	2,768,100	[illegible]	ALL [illegible]
2	電車でGO!2 3000番台 [illegible]	366.6km	HYK [illegible]	ALL 連結[illegible]
3	電車でGO!2 3000番台 山手線 205系	274.1km	[illegible] M.I	ALL 連結[illegible]
4	[illegible]	600	ASO	[illegible]
5	テクノドライブ（イベントモード）	2,489	H	プレイ時間約2時間
6	デッドオアアライブ++	3'17"53	[illegible]	ALL かすみ
7	デッドオアアライブ++（バーストモード）	2'52"96	[illegible]	ALL ティナ
8	デッドオアアライブ++（バーストモード）	3'18"66	氷の匠	ALL ライトウ
9				
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=2 (39)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	1,992,431	LMA㋕	ALL 魚太郎
☆	上海真的武勇(対戦上海)	126,900	S T	ALL
3	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′31″17	ヤスタロス	ALL
4	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1′31″75	比良坂 綾奈㋕	ALL
5	ソウルキャリバー(ロック)	1′32″14	LIR−水無	ALL
6	ソウルキャリバー(ファン)	1′54″47	根岸 みゆき㋕	ALL
7	ソウルキャリバー(リザードマン)	2′04″15	LIR 水無	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	440,000	流星野郎シルバー	ALL テリー 舞 タクマ
9	ストリートファイターEX2(ケン)	2,069,100	必殺技は、目つぶし 流星野郎シルバー	ALL
10	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	3,345,100	からかうのは、やめて 流星野郎シルバー	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=4 (20)

兵庫県川西市小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J−B 5th)	24,645,010	MIP	ALL 残×4
2	ゼロガンナー(エキスパート)	1,585,000	私は番長 STF ひろちよ	ALL ゴブフ
3	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′44″93	Ⓐ氏	ALL
4	ソウルキャリバー(ミツルギ)	2′35″84	ONI	ALL
5	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,671,100	K.H	ALL
6	ストリートファイターEX2(ほくと)	2,146,900	K.H	ALL
7	マジカルドロップⅢ(ストーリー、ふつう)	6,420,664	M.S	チャリオット ブラックピエロ
8	魚ボコ(一人でダブルプレイ)	1,228,200	某Ⓐ氏	22話まで
9				
10				

ゲームセンターパスカル大福店 ☆=7 (28)

岡山県岡山市大福134−4 ☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ビートマニア3rdMIX	1202−57−0−5	ZZZあいくち	EX CLASSIC
2	ストリートファイターZERO3	7,188,300	事情有り	ALL ミカX−ISM
3	ビートマニア3rdMIX	1253−2−0−4	ZZZあいくち	EX TECHNO
☆	ビートマニア3rdMIX	438,810	ZZZあいくち	ノーマル
5	テトリス・ザ・グランドマスター	13′03″46	ZZZ七首	ALL GM
☆	ビートマニア3rdMIX	992−31−0−2	ZZZあいくち	EX VOCAL
☆	ポップンミュージック	300,000	ZZZ七首	ノーマル
8	メタルスラッグ2	4,260,580	一秋山	1COIN ALL
9	ダイナマイト刑事2	116,130	ZZZ七首	ALL
10				

オキモト ☆=2 (22)

広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,326,600	PHC	ALL
2	ストリートファイターZERO3(かりん)	2,288,900	CAT	ALL
3	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	2,148,700	修	ALL
4	ストリートファイターZERO3(バーディ)	1,894,800	RF	ALL
5	ストリートファイターZERO3(コーディ)	1,736,200	修	ALL
6	ファンタジーゾーン	164,380	吞TAK	海外版
7	マジカルクリスタル	397,616	G	ALL
8	ロジックプロ	32,476	VHP	
9	ワードナーの森	1,780,490	FACE	ALL
10	アレスの翼	140,300	WHO	

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=3 (8)

広島県広島市中区紙屋町2−2−17 ☎(082)242−7588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	侍魂アスラ斬魔伝	4′21″20	ねすぎよ 励パワー	ALL 覇王丸 修羅
2	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローアタック)	3,283,300	ねすぎよ	ALL ディアナ17
3	超鋼戦紀キカイオー(ストーリー)	628,100	DOS	ALL キカイオー
4	エスプレイド(いろり)	35,081,370	1倍痛K.M	ALLノーミス ラスボスと石像1倍
5	ライデンファイターズJET	145,873,478	XRX−大魔王 リハビリ	ALLスレイプ ミクラス×9
6	ストリートファイターZERO3(バルログ)	3,117,700	原平くん	ALL X−ISM
7	ストリートファイターZERO3(リュウ)	1,700,200	DMO	ALL Z−ISM
8	怒首領蜂(タイプCショット)	351,567,160	小隊シャノザク	ひまち
9	バトルガレッガ(スネイル)	10,369,080	CRS WEST やったー!自己へ	ALL
10	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,219,630	CRS−WEST	ALL㊣

チャレンジャー関大前店 ☆=2 (95)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 3000番台(東海道本線207系)	376.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロモート 98点 263秒 5回
2	電車でGO!2 3000番台(奥羽本線 701系)	273.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロモート 98点 163秒 5回
3	電車でGO!2 3000番台(東海道本線221系)	278.5km	FEV EX	ALL 3回 雨降りボロボロ
4	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジモード)	2,980,600	GGG隊員D.F	ALL
5	ダンスダンスレボリューション(ダブルプレイ)(ハード)	8,231,600	バタ ピッチ.バラ	ALL
6	ソウルキャリバー(ヨシミツ)	2′34″00	DST♡まりりん FORVER	ALL
7	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1′44″95	業務命令につき	ALL
8	ソウルキャリバー(アイヴィー)	2′43″32	ええんか これで...	ALL
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆=8 (196)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サイキックフォース2012(刹那)	1′38″72	ITK カンタロー	ALL
2	サイキックフォース2012(エミリオ)	1′57″05	ITK−カンタロー	ALL
3	サイキックフォース2012(玄信)	2′59″61	ITK−カンタロー	ALL
☆	サイキックフォース2012(ウォン)	1′56″52	ITK カンタロー	ALL
☆	ダンスダンスレボリューション(HARD)	224,987,100	AXIOM−せのん	ALL 来店ありがと ナイトnナイトみたよ
6	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,645,000	MIZ神−ZZ㋕	ALL 連付 負け有 最悪 スカロマニ屋
7	DEADorALIVE++(かすみ)	3′13″58	白鳥D!	ALL トーナメント
8	超鋼戦紀キカイオー(チャレンジ)	3,665,900	鈴木佐大夫	ALL ツインザムV
★	ヴァンパイアハンター(サスカッチ)	2,253,400	ベコ	ALL 連付 P×12
★	ヴァンパイアハンター(ザベル)	2,809,100	ベコ①	ALL 連付 P×5 EX2落ち

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=5 (8)

大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ++(かすみ)	3′29″00	ATS	ALL ノーミス
2	テトリス・ザ・グランドマスター	11′33″01	MTS㊞	GM
3	レイディアントシルバーガン	23,532,860	かぜひいた(いいわけ)	ALL STAGE 4
4	怒首領蜂(Bタイプ)	532,623,920	くれよんhatty	2周ALL B−S
5	すくすく犬福	2,630,600	ヘイ!クノノキ サノハ チ	ALL 正解率99%
6	X−マルチプライ	3,922,800	クリアできるのコレ㊙	7面
7	サイコニクスオスカー	1,221,100	なくなった	ALL
8	いっき	227,640	やっぱりハメ殺し	3−6
9	ロックンロープ	142,760	nWo−Kin	6面(2周目2面)
10				

コスミックプラザABC ☆=16 (99)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ウインターヒート(スラローム)	22″41002	S I	中国人
2	超鋼戦紀キカイオー(キカイオー)	2,822,400	JMC BBC	ALL ヒーロー チャレンジモード
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,360,800	KHJ	ALL 乱入×2
4	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,932,500	KHJ	ALL 乱入×2
5	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,719,100	KHJ	ALL 乱入×2
6	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,775,000	KHJ	ALL 乱入×2
7	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	2,703,300	KHJ	ALL 乱入×2
8	ソウルキャリバー(キリク)	1′58″98	りょお®	ALL
9	ソウルキャリバー(リザードマン)	2′28″89	KOU(ニセ)	ALL
10	ソウルキャリバー(ファン)	2′21″62	RUN㋕ 本物	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=7 (363)

大阪府豊中市玉井町1−9−3 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012(ウェンディ)	3′19″20	グレートあおみん!	ALL
☆	電車でGO!2 3000番台(東海道線 207系)	399.5km	FEV EX	ALL エクセレント
3	ストリートファイターZERO3(ガイ)	6,148,900	DGD	ALL
☆	ランドメーカー(楼蘭子)	94,209,840	FEV−EX ㋟	ALL
5	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,406,800	DGD	ALL
6	ストリートファイターEX2(ガイル)	3,026,300	CST㋴	ALL
★	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,930,700	MIZ神−ZZ㋕	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	1,230,300	6	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,521,200	6	ALL
10	ウォーザード	0	基板ホゲりました!	いつなおるかな?

GAME AMZA11 ☆=0 (14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2	2′17″13	ACE	初級 MT
2	デイトナUSA2	3′02″52	EGH	中級 MT
3	デイトナUSA2	3′49″82	LEJ	上級 MT
4	超鋼戦紀キカイオー	768,400	DIJ	キカイオー
5	超鋼戦紀キカイオー	739,300	SKI	ワイズ ダック
6	超鋼戦紀キカイオー	652,700	HJM	ツインザムV
7	超鋼戦紀キカイオー	590,500	E·H·M!!	ラファーガ
8	アストロスーパースターズ	49,081,900	HJM	コフ
9	カオスヒート	226,980	SKI	
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	537,200	E·H·M!!	テリー・マリー・舞

遊ingポイント・セオラ ☆=3 (3)

滋賀県草津市大路1−7−12 ☎(077)562−0428

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	テトリス・ザ・グランドマスター	10′11″30	年内休養 NOV	グランドマスター
☆	レイディアントシルバーガン(STAGE2経由)	21,397,800	O Z	ALL (A+B+C)
3	ライデンファイターズJET(スレイプ)	143,381,372	キャラ別集計なし CHO	ALL3 残0
4	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,190,040	スキマ君ファンクラブ会員	魚太郎 人=1831 4こス
5	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	422,117	ばあこん☆ 来てみました	ボーダーP×2 ボーダー×2
6	ストリートファイターZERO3(ガイ)	4,645,900	P&G	ALL X−SM
7	ストリートファイターZERO3(かりん)	4,381,900	N Kジョー	ALL X SM
8	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,582,600	OH!!	ALL
9	Gダライアス(vゾーン クリオネ)	36,636,450	N Kジョー	ALL 1こス 51200×2
10	バトルガレッガ(ガイン)	15,130,400	C T A·G·T ZTT(IMY)	ALL 5面 1080万

GAME'S WiLL ☆=27 (439)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10′44″58	NOV	ALL GM
☆	ポップンミュージック	300,000	Eiju−Cecil	ALL
☆	ライデンファイターズJET(スレイプ)	167,432,362	AXIOM−H Y㊞	ALL3 残0
4	上海・真的武勇(対戦上海)	122,500	L2A−大明神 アシスト WZH	ALL
☆	ストリートファイターZERO3(さくら)	7,209,200	DIL	ALL
6	ストリートファイターZERO3(かりん)	6,263,000	L2A−GYO	ALL
7	ストリートファイターZERO3(ユーリ)	6,129,500	よっしぃ	ALL
★	ストリートファイターⅢ2nd(イブキ)	9,830,900	L2A−GYO	ALL
★	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	9,164,100	DiL㊞	ALL
★	ストリートファイターⅢ2nd(エレナ)	7,303,900	ツガ夫	ALL

GAME'S DRAGON ☆=2 (43)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO 1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	437,903	まあにん ☆	ALL P×3 B×4
2	テトリス・ザ・グランドマスター	11′15″68	URU	ALL GM
3	ライデンファイターズJET(ブレージャベリン)	141,684,867	XRX−いしはらくん	ALL
4	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,769,100	DIL	ALL ノーマルモード
5	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,575,000	DIL (ヒマつぶし)	ALL
6	ストリートファイターEX2(ケン)	2,494,300	DIL㊞ (時間つぶし)	ALL
7	ストリートファイターEX2(カイリ)	2,436,500	DIL (ごくつぶし?)	ALL
8	ストリートファイターZERO3(かりん)	9,999,999+α	ぎょがん (ヤバめ)	ALL 小P+小Kモード
9				
10				

GAME'S MILK ☆=24 (86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ケン)	6,398,800	[illegible]	ALL X−SM
2	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	5,550,800	先生、お茶の銘柄は? ANCHAN	ALL X SM
3	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,708,000	F[illegible]	ALL
4	ライデンファイターズJET(グリファン)	118,526,530	GSK	ALL
5	ライデンファイターズJET(ミクラス)	118,493,916	GSK	ALL
6	ライデンファイターズJET(フェアリー)	129,872,684	GSK	ALL
7	ライデンファイターズJET(デスヘッダー)	108,279,600	GSK	ALL
8	ドラゴンセイバー(連付き)	1,962,510	天下無 TEN	ALL
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=6(12)
福岡県山門郡三橋町大字百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	7,527,200	LLY RCM	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（ケン）	7,004,700	YST−MUGEN	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（ダン）	5,259,300	おとーさんΩ、白帯	ALL
4	ストリートファイターZERO3（アドン）	6,070,500	YST−MUGEN	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（ユーリ）	6,344,800	YST−MUGEN	ALL
6	ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	5,361,700	ALS−JOKER	ALL
7	ビートマニア3rdMIX（エキスパート・テクノ）	グレート数 1,129	YST−MUGEN	ALL
8	超鋼戦紀キカイオー（パルシオン）	1,227,800	長	ALL ストーリーモード
9	超鋼戦紀キカイオー（パルシオン）	3,422,900	鰯水	ALL チャレンジモード
10	ライデンファイターズJET（スレイプ）	137,560,944	YST すみれ…	ALL

チャレンジバンバン ☆=11(149)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ケン X−ISM）	5,365,400	FAD・YUK	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（元 X−ISM）	5,146,800	ひずみ王者けいすけ	ALL
3	ストリートファイターZERO3（アドン X−ISM）	5,004,400	★ てし	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（本田 X−ISM）	4,985,400	FAD IDA	ALL P×13 90×2 85×8
☆	ストリートファイターZERO3（サガット X−ISM）	4,918,900	★	ALL
6	ライデンファイターズJET（スレイプH）	144,620,556	FAD LXSⅦ	ALL
7	サイキックフォース2012（レジーナ）	2′59″84	YUT	ALL
8	超鋼戦紀キカイオー（ヒーロー、パルシオン）	3,150,600	FAD−JAN	ALL P×2
9	超鋼戦紀キカイオー（ストーリー、パルシオン）	915,000	FAD−ひまつぶし	ALL
10				

アメニティスペースOZ ☆=1(40)
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ++	3′18″95	よあNUN UZEROカスタム	1cALL かすみ
2	デッドオアアライブ++	3′39″58	H M 伝説調教師419 博之	1cALL かすみ
3	デッドオアアライブ++	4′14″01	H M 伝説調教師419 博之	1cALL あやね
4	ストリートファイターZERO3（ガイ）	2,350,600	BOM	1cALL
5	スパイクアウト（テツシン）	781,885	K・S	2−1
6	ライデンファイターズJET（スレイプ）	78,591,465		1cALL
7	ビーストバスターズ2	531,060	PKG	ST3
8	パワフルプロ野球EX ホームラン競走	4,459	NBA	28本
9	中華大仙	776,000	EBI	1cALL
10	ワンダー3（ルースターズ）	1,527,300	海老	1cALL 残×6

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ2	13人斬り	Mr−FA	ALL
2	超鋼戦紀キカイオー	2,384,400	Mr YG	ALL ボンノ
3		403,500	Mr NA	ALL
4	サイキックフォース2012	3′51″69	FRO HERMIT	ALL ケイン
5	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr−GGG	ALL ブランカ
6	ぽっぷんぽっぷ	975,100	Mr−NAO	ALL フツウ
7	ストリートファイターEX2	1,682,600	Mr END	ALL C・ジャック
8	リアルバウト餓狼伝説	1,355,900	Mr Y S	ALL 山崎
9	ダイナマイト刑事2	118,200	Mr−ASKA	ALL ジーン
10	マーヴルvsカプコン	1,711,500	Mr−Y・S	ALL

モンキーハウス本館 ☆=31(439)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ベガ）	5,201,900	イエキニ	ALL
2	ストリートファイターZERO3（バルログ）	4,907,900	アチャポン	ALL
3	サイキックフォース2012（ゲイツ）	2′13″04	GMC機械げえむのごんちゃん	ALL
4	サイキックフォース2012（ハディ）	2′00″81	GMC機械げえむのごんちゃん	ALL
5	サイキックフォース2012（レジーナ）	1′59″04	GMC機械げえむのごんちゃん㊟	ALL ㊟㊟
6	サイキックフォース2012（ウォン）	2′23″09	GMC機械げえむのごんちゃん㊟	ALL ㊟㊟
7	サイキックフォース2012（エミリオ）	1′51″76	GMC機械げえむのごんちゃん	ALL
8	クイズ&バラエティすくすく犬福	2,753,100	GMC機械T・H	ALL 100% クイズ地獄モード
9	ソウルキャリバー（ジークフリート）	1′32″77	GMC機械T・H	ALL 1分06秒
10	ソウルキャリバー（マキシ）	1′23″40	GMC機械T・H㊟	ALL ㊟ ㊟1分02秒

丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ローズ）	4,345,500	S S S	1cALL X−ISM
2	ストリートファイターZERO3（ガイ）	3,115,300		1cALL Z−ISM
3	ストリートファイターZERO3（ダン）	2,989,000	S S S	1cALL X−ISM
4	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	2,697,500	S S S	1cALL X−ISM
5	ソウルキャリバー（ファン）	2′13″78	守田	1cALL
6	ソウルキャリバー（キリク）	4′29″93	A.T	1cALL
7	超鋼戦紀キカイオー（パルシオン）	627,300	S S S	1cALL ストーリーモード
8	超鋼戦紀キカイオー（ボロン）	418,100	ALEX	1cALL ストーリーモード
9	超鋼戦紀キカイオー（ボロン）	1,909,100	ALEX	1cALL チャレンジモード
10				

ゲームプラザ白山 ☆=10(233)
熊本県熊本市久品寺5−15−7 ☎(096)362−2711

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	（ノーマル）	300,000	KMM	1cALL
2	カオスヒート（ヴォート）	2,826,810	EXR	1cALL 89%
3	ブラッディロア2（バクリュウ）	1′47″73	EXR	1cALL
4	デッドオアアライブ++（ジャンリー）	2′34″28	まちまちやります	1cALL 会長全力疾走
5	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′23″10	そちんティア	1cALL
6	ソウルキャリバー（シャンファ）	1′56″29		1cALL
7	ソウルキャリバー（タキ）	2′12″85	う定+〇ネ	1cALL
8	弾銃フィーバロン（T.A.魚）	2,072,065	エロゲー㊟	1プレイ平均5ミス ミャーミャーうるさい
9				
10				

サブカルチュア ☆=11(176)
福岡県筑紫野市二日市北1−2−3黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（イクシオン使用）	102,243,106		フェイズ2
2	ソウルキャリバー（マキシ）	1′36″05		ALL
3	超鋼戦紀キカイオー（ボリン）	1,026,600	長	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー（パルシオン）	1,123,700	長	ALL
5	ストリートファイターEX2（シャドウ）	2,678,400	㊟長	ALL
6	ストリートファイターEX2（シャロン）	2,572,800	長	ALL
7	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′22″30	CAT	ALL
8	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′42″97	SONY	ALL
9				
10				

えの木朝倉店 ☆=3(5)
高知県高知市旭町3−104 ☎(0888)25−3293

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ソドム）	5,922,300		ALL タテ押しナシ
★	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,210,600	もっと申位を！	ALL
★	ストリートファイターEX2（D・ダーク）	3,192,800	俺にも申位を	ALL
4	ストリートファイターEX2（シャロン）	2,991,500	次はガンダなります	ALL
5	ストリートファイターEX2（ケン）	3,011,600		ALL
6	ストリートファイターEX2（スカロマニア）	2,742,700	KOF98で	ALL
7	バトライダーVer.B	24,334,050		ALL 上級
8	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,696,400		2 4
9	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	1,346,500		2 3
10	ショックトルーパーズ	22,552,900	スイメンドコ？ M−1号	ALL マリー ミルキー

ゲームスポットフォーカス ☆−3(3)
大分県大分市末広町1−1−5 ☎(097)532−4355

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	5,057,300	MAI	ALL X−ISM ノーマルモード
2	ライデンファイターズJET（スレイプ）	112,278,368	野生F友会 ACE−K	P 2中ボスまで ×10
3	ライデンファイターズJET（スレイプ）	97,754,928	野生F友会 KYO	P 2中ボス
4	ライデンファイターズJET（イクシオン）	69,539,672	野生F友会 OBQ	P 1
5	ライデンファイターズJET（グリフィン）	58,500,961	JYO	P−1 ㊟
6	ライデンファイターズJET（ビーストウィング）	46,463,526	DAN	LV40ボス
7	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	5,749,672	HON ESE	TYPE
8	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,078,796	鰯大好き！	魚太郎 理論値300万？
9	ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,892,800	S T	ALL ×2
10	ストリートファイターZERO3（小P+小Kモード）	9,999,990	守護月天みてみるぞ B−rog CHA	ALL かりん X−ISM

ホワイトハウス箱崎店 ☆=6(84)
福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★		40,704,732	G'z KYO	ALL ×12
2	バトルガレッガ（カイン）	16,678,170	TNT おっちゃん	ALL
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	15,049,340	NO B	ALL
4	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	12,333,970	おもんない	ALL タイプB ROLL
5	弾銃フィーバロン（タイムアタックモード）	2,355,948	手痛い	魚太郎 1920人
6	ストリートファイターEX2（D・ダーク）	3,156,800	G'z HID	ALL ㊟付き 乱入×2
7	超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジモード）	3,593,300	ちゃん	ALL パルシオン
8	サイキックフォース2012（ウォン）	2′24″54	ダイナマイトバカ みのぞー427歳	ALL
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆−1(36)
愛媛県松山市南斉院町17 5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイプ）	133,728,074	FAD−LXS	ALL 連なし
2	Gダライアス（D−ZONE）	42,624,800	SUR−Y Y	ALL くじら ㊟
3	弾銃フィーバロン（W−ZONE）	36,248,460	T T 中学生	ALL クリオネ ㊟
4	鉄拳3（ブライアン）	1′19″20		ALL
5	鉄拳3（花郎）	1′51″31	（結婚宣言！）	ALL
6	ナムコクラシックVol.1（ギャラガ）	440,140	SUR−R.T㊟	ALL ㊟ オリジナル
7	ポケットファイター（いぶき）	1,828,800	SIN35	ALL
8	ぷよぷよ通	272,801	SUR−Y Y㊟	ALL
9	ストリートファイターⅢ 2nd（リュウ）	7,013,500		ALL
10	ゼビウス	9,999,999+α	SUR−XEX㊟	6時間 ノーマル 悲願達成！

次回のスコア締め切りは

12月13日

（14日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト対象にて表彰されるのである。

PRESENT

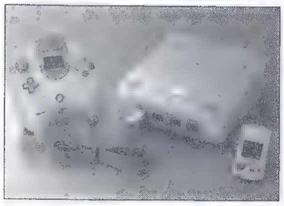
うーす！今回はわりと豪華だと自負してるのでガンガン応募してよ。あと、はみだしに気合いが入った質問を募集中!!カモーン！

GAMEST PRESENTS

1)「ドリームキャスト」「ドリームキャスト版 バーチャファイター3tb」「バーチャファイター3tbムック」 3点セット

今、ゲーム業界の台風の目となっている「ドリームキャスト」が、プレゼントコーナーに登場!!セットとなるソフトは「バーチャファイター3tb」だ。さらに今回はゲーメスト責任編集の「バーチャファイター3tbムック」もつけてのプレゼント！家で密かに腕を磨くのに最適なセットだ。ムックの内容はドリームキャストでも、「ほぼ問題なし」（ちゃっきー）とのこと。まさに3種の神器だ！ふるって応募してくれい！

3名様







DOKU-SABI PRESENTS

サイキックフォース2012ピンズコレクション

2) 第三勢力（バーン・ウエンディ・玄信・マイト・パティ）

3) 軍サイキッカー（ウォン・エミリオ・ガデス・刹那）

4) 新生ノア（キース・ゲイツ・レジーナ・カルロ）

るりあ046先生のかわいいディフォルメキャラといつでも一緒！つうわけでマルゲ屋で絶賛発売中のピンズセットをあげてしまおう！ちなみに早く欲しい人は「グッズプラザ」を読んで注文しよう！サイキッカーなら義務ですな。



各2名様

SEGA PRESENTS

5)「スパイクアウト」レコード

5名様

チェキダー！好評発売中の「スパイクアウトオリジナルサウンドトラック」から、「LOVE& PEACE」が12インチシングルでカットされた。「GROOVE THAT SOUL」「XTRA CLUB」の2つのリミックスを収録しているから、ドラムンベースとかが好きな人は要チェックだ！それにしても、このプロモっぽい白ジャケットが、逆にかっこいいよね。



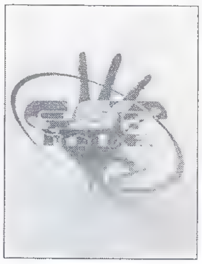
CAVE PRESENTS

6)「エスプレイド」T-シャツ（左）

7)「エスプレイド」T-シャツ（右）

タイトルロゴを使用したタイプ（左）と、ステージクリア時のイラストをデザインしたタイプ（右）の2種類をプレゼント用にゲット！どっちがいいか迷うな〜。ところで前号のディスクボックスで紹介した「怒首領蜂／エスプレイド」のサントラはもう聴いてくれたかな？エスプレイドからも28曲が収録されてるから、エスプ者は聴いてみよう！

各1名様





FIRST SMILE PRESENTS

スターオーシャンセカンドストーリー

8) オリジナルサウンドトラック

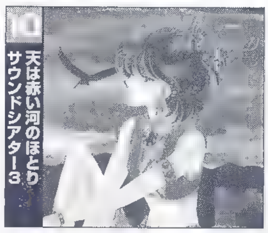
9) アレンジアルバム

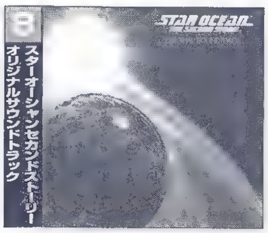
各2名様

10)「天は赤い河のほとり」サウンドシアター3

11)「影山ヒロノブ」POWER LIVE'98

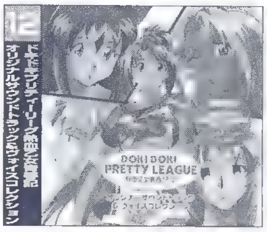
12)「ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記」オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション







5枚とも絶賛発売中！所せましと並んだ、ファーストスマイル11月の新譜を大プレゼントだ。インフォメ「ディスクボックス」でも紹介しているので、そっちもチェックしてみてね。





総力特集

次号予告

ゲームイベント大特集
G杯 サイキックフォース2012
ストリートファイターZERO3 日米決戦
電車でGO！ミステリートレイン

遂に発売されるジョジョの奇妙な冒険と月華の剣士第二幕！KOF98とZERO3の時と同様発売時期が重なったこの2大ゲーム、君ならどっちをプレイする？ゲーメスト読者ならどちらもプレイするのが流儀ってとこ！

ジョジョの奇妙な冒険
2大格闘ゲームここに激突
幕末浪漫第二幕 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

特別付録
グッズカタログ'98 WINTER

一押し
■パワーストーン（カプコン）■レイクライシス（タイトー）■ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）■ファイティングレイヤー（ナムコ/アリカ）■beatmania3rdMIX（コナミ）ほか

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　〇〇〇〇〇〇〇〇〇係

今号のむーちゃん
■コーナーの内容　目次の脇に掲載する、ゲーメストのマスコットキャラクター「むーちゃん&ゲー太郎」のモノクロイラストを募集しています。季節感を採り入れ、なおかつ2カ月ほど先読みされたネタだとさらにグ～！　忘れたころに、粗品が届くこともあります。
■締め切り　ゲーメストが終わるまで
■応募の決まり　ありません

ゲーメストライター募集
■ゲーメスト編集部はライターを募集します。
求めているライターは、次の2つのいずれかに該当する人です。
●対戦格闘ゲーム（主に2D対戦格闘系）が高いレベルで攻略可能な人
●対戦格闘・シューティング以外の、さまざまな広いジャンルのゲームに関心があり記事を書いてみたい人、または業界についての堅いものからお笑いまで、さまざまなバラエティ企画を担当してみたい人
このどちらかの部門に適していて、編集部で記事を書いてみたいという人は、履歴書と、ゲームセンターでどんなゲームをどのくらいやりこんできたかを軽くまとめ、封書にて応募してください。

カラーアイランド
■データ投稿の掟　続々と集結するデータ投稿だが、ファイル形式によっては開けない場合があるので、使用アプリケーションとファイル形式を書いた紙を必ず同封して下さい。

ゲーメスト アイランド
■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。　鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE
■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.245は予価560円で
12月15日(火)発売!

石井ぜんじの論RON

高いレベルの仕事

石井ぜんじ

良いゲームセンターとはどんなゲームセンターだろうか。まずクリアしなければいけない課題は、新製品がちゃんと入荷するかどうか、メンテナンスができているかということだろう。ニューゲームが長い間入らないと、徐々にプレイヤーが減り始め、しまいには一気に売り上げが落ちてしまう。メンテナンスとは、レバーやボタンが常に良く調整されているかどうかである。一見してはわからないが、レバーなどが悪いと実際には遊べない。

このほか、細かいポイントはもっといっぱいあるが、これら一連の基本的なポイント以外に、もっと高度なポイントがある。それは、熱心なプレイヤーをいかに集めるか、育てるかである。この高度なポイントは繁華街では特に必要ではないが、地方や放っておいては客が集まらないロケーションでは、必須となる。

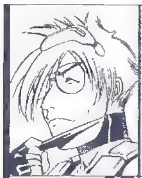
例えば、対戦格闘ゲーマーは、対戦相手が集まるゲームセンターに集中する傾向がある。対戦相手がいなければ、遊べないだけに当然と言える。今はどの対戦ゲームでも大ヒットというわけではないので、ある程度やりこんだプレイヤーは、対戦相手を求めて放浪することになる。そこで、対戦イベントなどをやりつつ、「ここに行けば対戦できるよ」というイメージを作ることができれば、プレイヤーは一気にふえるわけだ。

ハイスコアも同じことである。そこに行けばハイスコアが申請できる、うまい人のプレイが見られるというのが他の店との差別化につながる。シューティングマニアを育てれば、確実にシューティングが採算のとれるゲームセンターになる。これらはただハイスコアをやればいいというわけではなく、プレイヤーを育てる店側の細かい気配りが大事なのである。

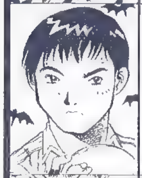
このように人を集めると、マニアックなプレイヤーやクセのあるプレイヤーが集まってくる。集団同士で対立したり、面倒なことも増えるだろう。だが、こういうプレイヤー同士のトラブルをうまく防ぎ、収めていくことこそが高いレベルの仕事ではないだろうか。ちょっと気に入らないプレイヤーが来たら追い出せ、というのは簡単なことだ。だがどんな仕事も、クセのある相手といかにうまくやっていくかが大事なことだと思う。今後はプレイヤーとの人間関係をうまくこなす、高いレベルの仕事をこなせるゲームセンターこそが生き残っていけるのではないかと思っている。



コンナヘンシュウチョウダケド、ヨロシクタノム。



●本誌の連載は新タイトルなどに押されて縮小気味だが、まだまだいけてるキャリバー。Gモデ荻窪店の毎週恒例イベントも少しずつ規模が拡大し、参加者全員で盛り上がれていい感じ。話はかわって初めて「くさや」なるものを食した。臭かったけど美味いしかったです。(KAL)



●11/15号P97…。僕のコンパニオン選びに、編集部内のほとんどの人がケチをつけた。「スー賞」と競ってみたが、今のところ全敗の上「お前の目は腐ってる」とまで言われたので、僕の味方をしてくれる人は「目が腐ってるのはお前だスー」係までエールを送ってください。(ア)



●この前の台風で隣の家の杉の木がヘシ折れ、俺の車の屋根に直撃！エンジンは問題ないけど雨漏りがひどいんだよ。サンルーフがバリーンといっちまったからね。7年近く活躍してくれたわが愛車プレリュードは廃車の予定。天災の怖さを改めて知ったけどなんかムカつく。(KEI)



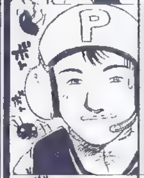
●最近実感するのが「言うは易し、行うは難し」という諺。人間関係でもあり、自分の担当の対戦ゲームの記事でもあったりする。日頃から精進はしているものの、特にサイキックに関しては人間の情報処理能力の限界を超えていて…「脳への負担が!!」が口グセ。ヤバメ。(MVP)



●近況。サイキックビデオの編集で死ぬ。キャリバーが熱い。ワニ肉の空揚げを食った（別にどうってことない）。志茂田景樹を目撃した（チャリに乗っていた）。編アシのコドモとサメの話で盛り上がった（メガマウスザメはすげえ）。後記が回ってくるのが早くてうぜぇ。(RED)



●今さらだけど、2ndの発売を機にUO（ウルティマオンライン）にハマった。いやあ、こりゃアーケードやって原稿書いてる場合じゃないっすわ。とりあえず遊んでいるんで、機会があったら仲良くしよう（でも名前はヒミツ。一期一会っつ〜ことで）。(GYU)



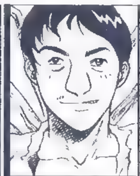
●遊びの対戦は嫌いだという人が1人で遊んでいる人に乱入するとか、練習している人に乱入して勝って自己満足するとか…。そりゃ対戦人口減るわ。

ライターはマンガ家みたいな存在だから編集者とは別ですよ。

(年賀状…P・鈴木)



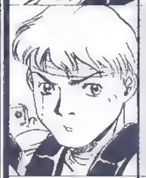
●私は、1つのゲームにハマると、それを2年くらいは続ける傾向にある。どんなジャンルでも、自分がどこまで極められるかがんばってみたいのだ。ゲームの発売サイクルが速く、タイトルも多い今、1つに集中することは難しいと思うけど、一芸に秀でるのもいいかと。(Mio)



●皆さんは心身の維持のために何をしますか？バランスのいい食事・睡眠・継続した運動（優先度が高い順）が生物として理想。が、忙殺される日々ではそれが割と無理無理。燃料としてのメシ・仮眠・白鳥由里の声を聴く（優先度は臨機応変）が関の山。アッチョンブリケ。(辻本)



●ある物語の中で、生き返る薬に「考える薬」死ぬ薬に「考えない薬」という名が付けられていた。楽しい事や辛い事、面倒な事や恥ずかしい事など、真っ正面から考える人が少なくなった気がする。答えを出すことがすべてじゃない。毎日を生きるため、脳味噌をいっぱい使おう！(へな)



●いま編集部ではニューマッシーン導入が猛ラッシュで進行中。というのもライター陣が「旬」のコンピュータを続々と購入しているのだ（皆ハイスペック！）。その様はまるでショールームかと錯覚するほどの勢いである。ウラヤマシーッ！

(しばらくは電卓も無理なトロピコン)



●冬になって雪が降ってくると、通勤の電車の心配をするよりも、音もなくしんしんと降り積もるところが妙に嬉しくてたまらなくなる。真っ白に染まった景色が綺麗だと思ってしまったり。雪に埋もれて生活するのは大変なんだけどね。

今冬は都会に雪降るかな。(いわさき)

表紙の裏をとれ

●月華です。ビビッドな色使いですゲームのほうはね。友人のススメで「…桃天使」やりました。うむ…。観てみ。最近また文庫とか読んでます。読書の秋だしね。仕事のスキマにね（今はブラッドベリ）。あとはローリング・サンダーやってまさぁ。身の回り少々いそがしゅうなってきたぞぉ…あ、冬コミとれてる…。

藤原ひさし

まってェ〜もう一言

●遂に禁断の果実「ギャルズアイランド」に手を付ける時がやってきた！ぬはんと「トレカ」である！まずはアンケートにご協力くだされ。今号に付いてるアンケートハガキに好きな女キャラを書いて、ポストに入れまくるのだ。諸兄のリクエストを十二分に考慮し、すこぶる濃ゆいトレカを作っていきたい！詳しくはハガキを見てね♡　(勇躍のマウント)

●いよいよ12／5（土）に「第12回読者が選ぶゲーメスト大賞」が開催される！この1年に一度のイベントに君も参加しないか？場所は東京都千代田区西神田3-9-10「神田パンセホール」、当日受付はPM1：30からだぞ。歴史の目撃者たれ！　(メスト編集部一同)

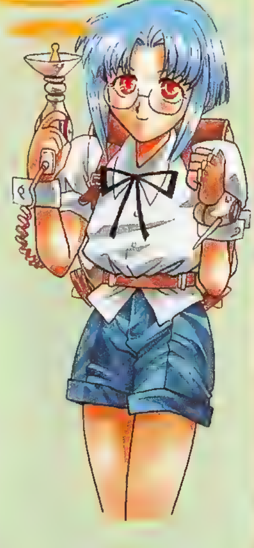
次号GAMESTは
12月15日(火)発売

オペレーターの方々へ

みなさん、はじめまして。私タピアっていいます。この度、ガンバード2が無事発売されたということで、おりいってオペレーターのみなさんにお願いがあるんです。

ガンバード2は、ご存じのとおり3ボタンを使用するゲームなんですけど、連射ボタンをつけると、お店によってボタンの配列が変わってしまう可能性があると思うんです。私としては、できればそのような事態は避けたいので、なるべく全国的に統一したボタン配列にしたほうがいいと思うんですけど、どうでしょうか？

下の図は、人間工学にも精通しているアッシュおじさんに考えてもらったボタン配列で、とってもプレイしやすいものになっていると思います。オペレーターのみなさん！ぜひ参考にして下さいネ！



理想のボタン配列図



GUNBIRD 2 ガンバード2 ™

いよいよゲームが発売され、今回より攻略開始となる「ガンバード2」。まずはランダム4面を一挙に攻略開始!初心者から上級者まで、読者のニーズに徹底的に応えていきたいと思います!

担当：チームGB2

2種類の特殊攻撃とレベルゲージの関係

ガンバード2を攻略するうえで非常に重要になってくるのが「溜め撃ち」と「接近攻撃」の2種類の特殊攻撃。そして、これらの特殊攻撃を使用するために必要になるのが、画面左下に表示されている「レベルゲージ」だ。

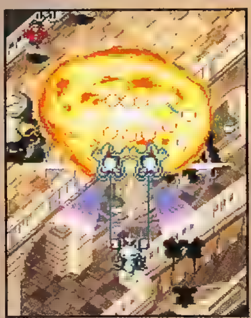
レベルゲージは、敵にショット（サブショットも含む）を撃ち込むことで溜まっていくので、普通にゲームをプレイしていれば自然に溜まるようになっている。そのため、特にゲージを溜めるということを意識する必要はない。

レベル1～レベル3までの3段階の強さがある溜め撃ちは、ゲージを溜めれば溜めるほど高レベルの溜め撃ちを発射することが可能。

発射される溜め撃ちのレベルは、ゲージの溜まっている量によって決まり、その時点で発射できる最大レベルの溜め撃ちが発射されるようになっている。そのため、例えばゲージが29目盛りまで溜まっている場合には、レベル1の溜め撃ちを発射することはできず、必ずレベル2の溜め撃ちが発射されるというわけだ。溜め撃ち使用時に余った分のゲージは、きちんと残るようになっており、余っているゲージが1ブロック（＝5目盛り）以上あるなら、続けて溜め撃ちを発射することも可能だ。

もう1つの特殊攻撃、接近攻撃は、レベルゲージを1ブロック分消費しておこなう、肉弾戦用の武器で敵に殴りかかる攻撃。リーチは短いが、攻撃力は非常に高い。

ただし、当てるためには敵に近寄らなければならなかったり、接近攻撃を出している間は自機の移動速度が落ちてしまうため、使い方が難しい。うまく活用するためには敵の出現パターンを覚え、敵の出現と同時に接近攻撃を当てていく必要があるぞ。



接近攻撃は非常に強力な攻撃だが、使いこなすのに時間がかかる。少しずつパターンに組み込んでいくようにしよう。

レベルゲージのしくみ

※1ブロック 5目盛り



キャラ&レベル別 レベルゲージの溜まるスピード

レベル	スピード	キャラ
Lv1	速い↓遅い	アルカード・マリオン ヘイコブ バルピロ タピア
Lv2	速い↓遅い	アルカード ヘイコブ マリオン バルピロ タピア
Lv3	速い↓遅い	アルカード・ヘイコブ バルピロ マリオン・タピア

キャラごとのゲージ増加速度について

レベルゲージの増加速度は、レベルが高くなればなるほど遅くなるのだが、ゲージの溜まるスピードにはキャラ差というものがある。

ゲージが溜まりやすいのは、ショットの威力が低く、溜め撃ちおよび接近攻撃の依存度が高いアルカードとヘイコブの2キャラ。逆にゲージが最も溜まりにくいのは、タピアとなっているが、これは接近攻撃で敵弾を消すことができるためだと思われる。マリオンとバルピロについては、平均的なゲージ増加速度といえるだろう。

全ランダム面道中、一挙公開！

もはや彩京シューティングの定番となった、前半のランダム面。4種類のステージから3種が無作為に抽出されるため、パターンを覚えるのも一苦労だが、今回は全ランダム面道中の要注意ポイントを一挙に紹介してしまおう。

担当：善之字元帥

マークは、危険地帯だ！

写真の左上にドクロマークが付いている個所は、ミスする可能性が非常に高いポイントだ。危ないと思ったら、迷わずボムを使え！

AMERICA

アメリカステージ

開拓時代の西部を舞台にしたステージ。ゴールドラッシュといわんばかりに金貨が多いので目がくらみがちだが、ステージ難度は低くない。あまり金貨に固執しないように。

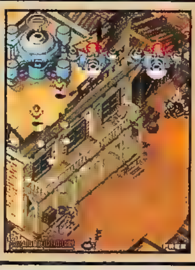




●サボテン砲台16門地帯

　ステージ後半は、サボテンでカムフラージュされた砲台との戦闘が中心になる。この砲台は自機を狙う単発の白弾を撃ってくるなかなかの強敵で、倒すと金貨を残す。問題はこの金貨で、さすがにこれだけの量の金貨が出ると、どんなプレイヤーでも多かれ少なかれ金貨チェーンへの欲が出てしまう（仮に全部チェーンでつなぐことができれば、なんと6万4千点になる！）。

　金貨への欲求と生存率の両方を満たすのはなかなか難しいが、とりあえずここでは、メインショットと併用して溜め撃ちも使いながら、サボテン砲台を丁寧に潰していくこと。特にバルピロやヘイコブといった、設置型の溜め撃ちを持っているキャラについては、サボテン砲台の密集している画面の左側に溜め撃ちを設置すると、比較的安全にサボテン砲台を破壊していける。



●看板裏の中型機

　この場所で建物の看板を破壊すると、裏から中型機が出現する。この中型機は白弾の拡散弾を撃ってくるが、画面の下に構えていればそれほど回避は難しくないので、無理して接近攻撃を当てにいかず、ゲージを温存して後半のサボテン砲台地帯に備えよう。



●屋根砲台×6＋地上中型機

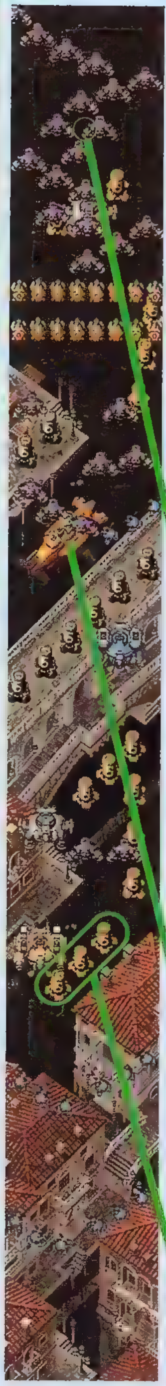
　建物の屋根から出てくる砲台は高速の白弾を撃ってくるが、実は問題になるのは画面の左から道沿いに出てくる地上の中型機。この中型機を残しておくと、屋根砲台との複合攻撃がやっかいなので、出現と同時に接近攻撃＋撃ち込みで破壊してしまおう。

ボス攻略は、P181へ！

ITALIA

イタリアステージ

水の都ベネチアを舞台にしたステージ。ステージ道中はそれほど難しくはないが、後半パートのドクロ戦闘機地帯はとにかく物量で押してくるので、十分に注意することだ。



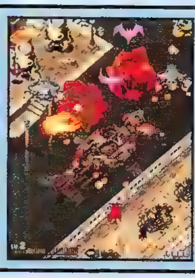


●ドクロ戦闘機ラッシュ

　このステージの道中での最難所。この直前に、金貨を出す水上砲台が2機出現しているので、金貨を回収しようと画面中央をうろうろしていると、あっというまにドクロ戦闘機の弾に囲まれることになる。初心者は、このステージが3面に登場したらボムを使って切り抜けるほうが安全だ。

　ボムを使わずに抜けたい人は、ドクロ戦闘機の弾をきちんと誘導するパターンを作っておくことが重要。この戦闘機は自機を挟む2WAYを撃つため、一応停止していれば被弾することはないが、この避けかただとかなり危険。

　まずは自機を画面の端に置いて、ドクロ戦闘機ラッシュが始まったら、ショットを撃ちながら2WAY自体を大きく回避するような動きをするようにしよう。全部のドクロ戦闘機を撃つことにこだわる必要はないぞ。



●潜水艦→ドクロ戦闘機

　潜水艦は黄色い針状の弾で攻撃してくるが、この攻撃自体はそれほど問題ない。それよりも、潜水艦を倒したあとにボムを回収しようとして、ドクロ戦闘機や水上砲台の攻撃にぶつかってしまう確率のほうが高い。ボムは画面下部にきたときに回収しよう。

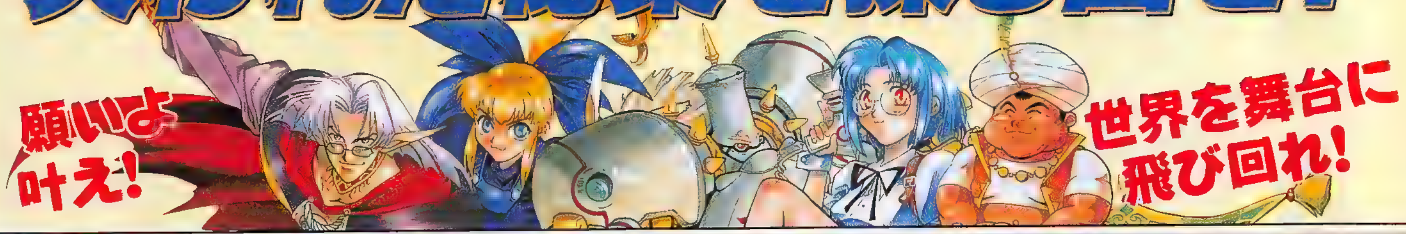


●水上砲台&中型機×3

　水上砲台は倒すと金貨を出すので、そちらに気をとられがちだが、金貨に集中していると中型機の攻撃をかわしきれないことがある。まずは接近攻撃を使って、中型機を速攻で倒すパターンを作るようにしよう。金貨の回収はそれからでも遅くない。

ボス攻略は、P180へ！

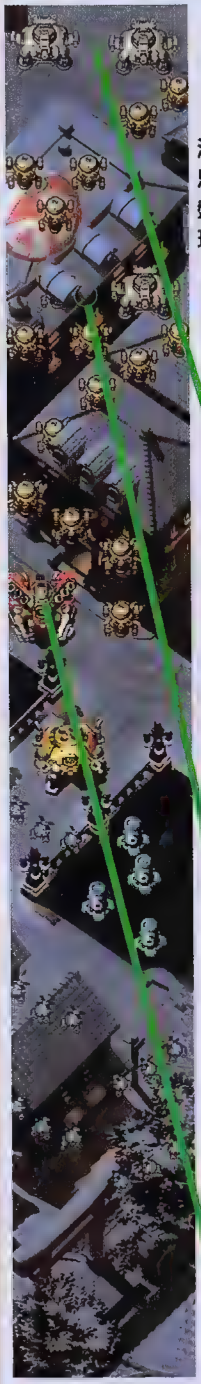
失われた秘薬を探し出せ!

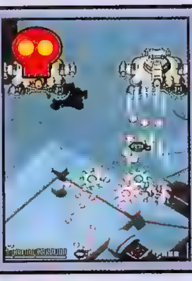


JAPAN

日本ステージ

洋館風の建築物が並んだ、明治〜大正時代を思わせる日本ステージ。ステージ中盤から終盤にかけて絶え間なく中型機クラスの敵が出現するので、難度が非常に高くなっている。





●終盤・中型機×2地帯

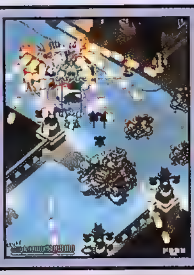
ステージ終盤は、中型機2機だけが出てくるポイントになっている。中型機は接近攻撃で倒したくなるところだが、このあとはすぐにボス戦になる。日本面のボスはかなり強いので、ここは溜め撃ちを使わず、ゲージを温存しよう。



●屋根砲台地帯

日本ステージの最難所。建物の出窓が変化する屋根砲台は、自機を狙う5WAYを連射してくる上に、速攻で破壊するのが難しい。さらに、赤弾を連射する浮遊砲台の編隊とも同時に戦わなければならないので、慎重なプレイを心がけよう。ちなみに編集部内でも、この場面のミス率はランダム面中トップだった。

さて、この地帯でのポイントは、何といっても屋根砲台の倒し方。屋根砲台の5WAYは、一定時間待っていると攻撃が中断されるので、屋根砲台が攻撃している間は近寄らず弾避けに専念し、攻撃が中断してから撃ち込むようにすること。また、設置型の溜め撃ちを持っているキャラについては、あらかじめ溜め撃ちを屋根砲台の正面に設置しておいてもいいだろう。



●ガトリング中型機との戦闘

ステージ中盤の地上中型機は、機体前面に黄色弾の6WAYを連射してくるなかなかの強敵。6WAYをバラまきながら旋回されるとやっかいなので、6WAYの死角となる真正面に張り付いて、接近攻撃&撃ち込みで早めに倒すこと。

ボス攻略は、P183へ!

ENGLAND

イギリスステージ

クイーンパイレーツによって要塞へと改造された中世の古城。各所に配置された陸戦用中型機との戦闘がメインになるが、ステージ後半のアーム付き戦闘機地帯もなかなかの難所。





●アーム付き戦闘機地帯

もしもイギリスステージが3面にきた場合、この地帯はなかなかの難所になる。アーム付き戦闘機は非常に多くの弾を放出するので、早めに1機ずつ潰していかないと、画面中弾だらけということになりかねない。

ここで注意しなければならないのは、この場面の直前に出てくる戦車×7が出す金貨の回収。手間取っていると、どうしてもアーム付き戦闘機への対応が遅れ、弾幕に押されがちになるので、慣れないうちは高得点で回収しようとしないほうがいいだろう。

また、アーム付き戦闘機と戦うときのコツは、戦闘機の出す弾幕の内側に入ろうとせず、弾幕自体を大きく回避しながら戦うこと。速度の遅い機体だとやや厳しいが、細かく弾を避けているとどうしても次の戦闘機への対応が遅れるので注意したい。



●陸戦用中型機×2地帯

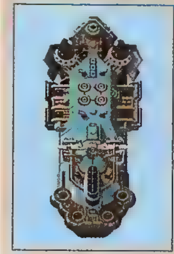
この場面は、画面右下の城壁の陰から中型機が出てきたかと思うと、さらに画面左上からもう1機の中型機が出てくる難所になっている。この中型機は、頭部の回転式砲台から大きな赤弾を連射してくるが、赤弾を連射する直前に砲頭部分が回転を始めるので、接近攻撃を当てるために接近するときには、このタイミングに注意しよう。

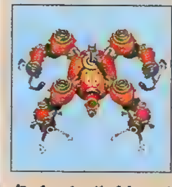
また、右の中型機を早めに破壊すると、画面右端から追加の戦車が2両出てくる。右の中型機を倒したからといって、すぐに画面左に移動して、もう1機の中型機と戦おうとすると、この戦車に不意打ちされることになりかねないので、十分注意しておくこと。

ちなみに、追加の戦車2台はそれぞれ金貨を持っているので、スコアを狙ったプレイをする人は、なるべく出し損ねのないようにしたい。

ボス攻略は、P182へ!

イタリア・ステージボス





アクア・グラッパー & アンカー・グラッパー

クイーンパイレーツは、なんと一国なみの海軍力まで保持していた。このステージのボスは、対空砲を満載した1次形態と、長いアンカーアームを伸ばして攻撃してくる2次形態を持つ強敵だ！

担当：善之字元帥

1次形態 アクア・グラッパー

まずは左の写真を参照してみよう。アクア・グラッパーとの戦闘は、全部で3カ所の交戦ポイントから構成されており、写真のA→B→Cの順にスクロールが停止するようになっている。

●交戦ポイントⒶ

はじめの交戦ポイントはそれほど難しくない。早めに白弾を撃つ砲台を破壊してしまおう。

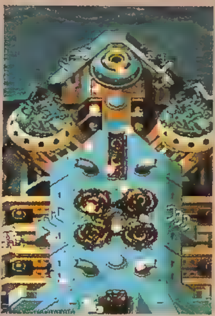
●交戦ポイントⒷ

この場所は、甲板から浮かび上がってくる、赤弾の扇状弾を乱射する砲台4門と、両舷の白弾を撃つ砲台4門との戦闘になる。

ここは、両舷の白弾砲台のどちらかに集中砲火し、まずは片側の白弾砲台を2つとも破壊してしまおう。甲板の扇状弾砲台は、そのあと破壊すれば十分だ。

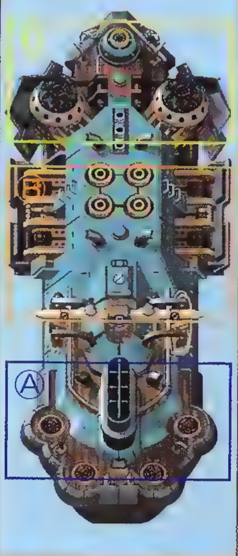
●交戦ポイントⓒ

ここが最難所。まずは大型の赤弾を撃つ砲台のどちらかに接近攻撃を当て、速攻で片方を破壊してしまうこと。その後もう片方の砲台の正面まで移動し、今度はショットで撃ち込む。そうしているうちに、艦首の大型砲台が白弾をバラまき始めるので、最初に壊した砲台のほうへと大きく移動。あとは撃ち込めばクリアできるはずだ。



艦首の大型砲台がバラまく白弾は、弾幕自体を大きく回避。中に入ってはダメだ。

アクア・グラッパー



2次形態 アンカー・グラッパー

2次形態最大の問題は、何といってもアンカーアームを伸ばす攻撃。このアームは、1～2面にきたときには画面の一番下にいるだけで当たらないが、3面に登場すると画面の一番下でも届いてしまう。そこで、接近攻撃でアンカーアームを壊すパターンを紹介しよう。

まず、このボスは、上に乗っても当たらないので、ボスが実体化したらすぐに左側のアーム2本の上に重なり、接近攻撃を2連発。

すると、汎用砲から黄色い連射弾が飛んでくるので、弾を引きつけながら右側のアームの上まで移動。右側のアームも接近攻撃で破壊してしまおう。

これだけではアームを壊しきれないキャラもいるが、もう少し撃ち込めば必ず壊せる。アームさえ壊せばただのザコなので、ぜひ速攻パターンをマスターしよう。

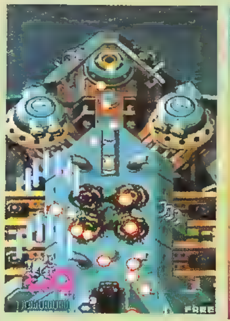


左側のアームを接近攻撃で破壊したら、汎用砲から黄色い連射弾が飛んでくる。



連射弾を引きつけながら移動し、右側のアームも重なって接近攻撃で破壊しよう。

ここでボム使っとけ！



一般的には、このステージのボスは2次形態のほうが難しく感じると思われるが、実のところアンカーアームの速攻破壊パターンさえ覚えてしまえば、2次形態でそれほどミスする要素はない。

それよりも、不安定な弾避けを強いられることの多い、1次形態の交戦ポイントⓒでボムを準備しておこう。3面に登場したときなどは、意外にミスしやすいのだ。

アンカー・グラッパーの武装

アンカー・グラッパーの武装は全部で4種類。このうち、アンカーアームとキャノンアームは、撃ち込めば破壊が可能だ。

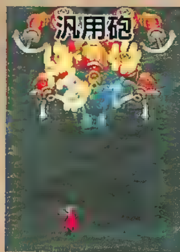




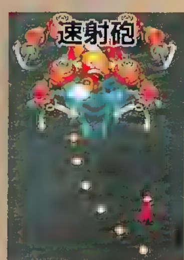
接近兵器。先端のアンカーを伸ばして攻撃（触れるとミス）し、その軌道上に黄色の弾を残す。



アームの角度を変えながら弾をバラまく。アンカーアームと一緒に接近攻撃で破壊すること。



囲み弾や連射弾など、多彩な弾幕を展開できる砲台。他の武装との複合攻撃は非常に厳しい。

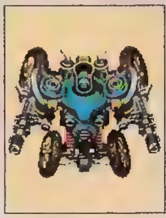


時折、間隔の狭い白弾を連続で発射する砲台。できるだけ弾幕の外側に出て回避しよう。

アメリカステージボス

テキーラ・グランド & テキーラ・ギャロップ





シャーク団のアメリカ基地に配備されている、移動要塞テキーラ・グランド。その中に搭載されているテキーラ・ギャロップ共々、圧倒的火力で冒険者たちの行く手を阻む。

担当：KMT

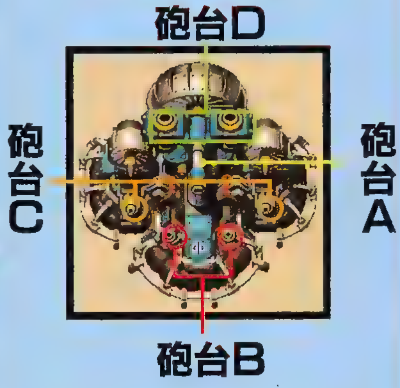
1次形態 テキーラ・グランド

テキーラ・グランドの攻撃は、A～D（左の写真参照）の4種、6門の砲台からの砲撃によって構成されているのだが、これらのうち最も注意したいのが**砲台Cからの砲撃**。というのも、砲台Cが撃ってくる白弾は弾速が速く**「砲台Cからの白弾に当たる」**もしくは**「砲台Cからの白弾を避けようとして、ほかの砲台（特に砲台D）からの弾に当たる」**というのが、対テキーラ・グランド戦における典型的なミスパターンだからだ。

砲台Cからの砲撃は**「自機を狙う連射弾→自機を狙うV字弾→自機を狙う3WAYを2連射」**で1ループとなっている。この攻撃パターンと、砲台Cが弾を撃ってくるタイミングを覚え、しっかりと対処できるようにしよう。

ちなみに、テキーラ・グランド撃破までの流れとしては、開幕に砲台Cのどちらかを破壊、あとは破壊した砲台Cの正面で敵弾を避けつつ、ショットを撃ち込むという形になる。少しでも早く撃破したいなら溜め撃ちを1、2回使うといいだろう。砲台Cを破壊する方法については、下の連続写真を参考にしてほしい。

テキーラ・グランド 攻撃個所



A～Dの砲台のうち、CとDの砲台のみ破壊可能。砲台は弾を撃つときだけ開くのだが、閉じているときに攻撃してもダメージを与えることができる。なお、CとD、計3カ所の破壊可能個所のうち2カ所以上破壊すると、砲台Bの攻撃方法が変化する。

テキーラ・グランド 撃破までの流れ



まず開幕直後に砲台Cが撃ってくる連射弾を、砲台Cの正面あたりで避け、



砲台Bが撃ってくる赤弾もやり過ごしたら、砲台Cに近寄り、接近攻撃で破壊。



破壊後すぐに自機を後退させ、反対側の砲台CのV字弾を縦の動きで避ける。



あとは、破壊した砲台Cの正面で反対側の砲台Cと砲台Dの弾を縦の動きで避けつつ、ショットを撃ち込めばいい。

2次形態 テキーラ・ギャロップ

テキーラ・ギャロップの3面出現時における攻撃パターンは、

①背中に装備している砲台から、黄色い針弾を扇状に連射
②胸部の砲台から、自機を狙う5WAYと6WAYを交互に連射
③腕部のランチャーより、左腕↓右腕の順に炸裂弾を発射
④肩の砲台から大赤弾を連続放射

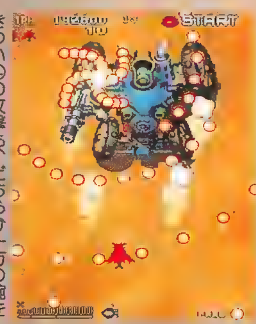
で1ループとなっており、このうち問題となるのは③と④の攻撃。

まず③の攻撃だが、これは炸裂弾を発射したランチャーの真下に自機のポジションをとると避けやすい。炸裂後の黄色い弾は、それほど弾速が速いわけではないので、落ち着いて弾をよく見て避けるようにしよう。

④の攻撃は、非常にきつい攻撃ではあるが、この攻撃がくる前にどちらか一方の腕さえ破壊していれば、簡単に避けることができる。そのため、どうやってこの攻撃を避けるかを考えるよりも、いかにしてこの攻撃がくる前に片腕を破壊するかを考えるようにしよう。

話は前後してしまうが、テキーラ・ギャロップの腕は破壊可能で、どちらか一方の腕を破壊すると、当然③と④の攻撃は残っている腕からしかこないようになる。両腕を破壊した場合は、③と④の攻撃はキャンセルされるが、①の攻撃に大赤弾のバラまきが混ざるようになり、②の攻撃も写真Ⓐの攻撃に変わる。はっきりいって両腕破壊後の攻撃パターンはどちらもきついので、破壊するのはどちらか一方の腕だけにし、なるべく両腕を破壊しないようにするのが得策。

溜め撃ちor接近攻撃を使って④の攻撃までにどちらか一方の腕を破壊し、あとはもう一方の腕に余計なダメージを与えないようにして、本体をショットで撃ち込む。これが対テキーラ・ギャロップ戦における理想的な撃破パターンといえるだろう。



きつい④の攻撃も、どちらか一方の腕を破壊しておけば、格段に避けやすくなる。

ここでボム使っとけ！



このボスの両腕を破壊すると、上の写真（写真Ⓐ）の攻撃がくるのだが、この攻撃は弾と弾の間隔が狭く、避けるのが非常に難しい。

対テキーラ・ギャロップ戦では、どちらか一方の腕だけを破壊してボスを撃破するのが理想。しかし、ときには図らずも両腕を破壊してしまうこともある。万が一、両腕を破壊してしまい、上の写真の攻撃がきてしまった場合は、迷わずボム使っとけ！

イギリスステージ・ボス



モルト・ユンカース & モルト・ビートル

イギリスステージボス、モルトユンカース。画面内に収まりきらないその巨大な機体には、多数の強力な火器が搭載されており、ちょっとした空中要塞となっている。

担当：RED

1次形態 モルト・ユンカース

モルトユンカースは、機体の各部に多数の砲台が配置されており、画面のスクロールにあわせて各砲台と順番に闘っていき、最後に弱点である中央砲台を破壊する、という展開になっている。出現する砲台を素早く破壊していくのが重要だ。では、各砲台部分との戦闘を順番に見ていこう。

●交戦ポイントⒶ 左翼3連砲台

ここは、タピア、バルピロのようにショットパワーの高い機体なら、端から順に砲台を撃っていくだけで問題ない。アルカード、ヘイコブの場合はショットパワーが弱いので、溜め撃ちを使って全滅させてもいい。

ここで砲台を撃ち残しても特に問題はないが、後半の白弾連射砲台の出現パターンが変わるということに注意。


この時点ですべて破壊してしまいたい。

●交戦ポイントⒷ 尾翼砲台

特に難しい弾避けがあるわけでもないので、ショットで砲台を破壊していけば問題ないだろう。

●交戦ポイントⒸ 右翼3連砲台

ここの3連砲台は黄弾を全方向に撃ってくるが、弾が抜けていて大きなスキ間になっているところを避けるようにすれば問題なく避けられる。

ショットパワーの低い機体でも、右端の砲台から順番に撃つようにすれば、次の中央砲台からの攻撃が始まるころには、砲台3門をすべて破壊できる。ゲージに余裕があるなら溜め撃ちを使ってもいいだろう。

モルト・ユンカースの攻撃箇所



白弾連射砲台からの攻撃に要注意。

●交戦ポイントⒹ 中央砲台（弱点）

右翼3連砲台の攻撃が終わると、1次形態の弱点部分となる中央砲台が出現する。中央砲台からは、遅い黄弾→白弾回転連射バラまき→黄弾回転バラマキのループで攻撃してくる。ここで要注意なのは、白弾連射砲台からの攻撃。中央砲台からの攻撃と、白弾連射砲台からの白弾がからむ瞬間がかなり危険。白弾連射砲台は、弾を撃たれる前に破壊するのは難しいので、ハッチが開いたら、白弾を撃たせる（誘導する）方向、自分が逃げる方向をイメージして心の準備をしておこう。毎回同じ方向に白弾を撃たせるようにして、自分なりにパターン化してしまおう。


尾翼からの攻撃。落ちついて弾避けすれば問題なし。

2次形態 モルト・ビートル

2次形態最初の攻撃は、写真Ⓐの黄弾バラまき。この攻撃は弾速も遅いので、弾のすき間を良く見て避けていけばそれほど難しい攻撃ではない。

写真Ⓐの攻撃が終わると、ボスから球状の小型機が出てくる。こいつらは、放っておくと画面下から現れて弾を撃ち始めるやっかいなものなので、出現即破壊していきたい。

写真Ⓑのような位置からショットを撃っていればすべて撃つことができる。ただ、ショットパワーの低いヘイコブは撃ちもらしやすいので、写真Ⓐの攻撃を避け終わったらすぐに溜め撃ちを設置（ボスの真正面で良い）しておこう。

小型機が出終わると同時に、写真Ⓒの攻撃がくるので、この攻撃は絶対に覚えておくように。弾のスキ間に入らないように、画面上のほうで、まとめて大きく避けるようにすると簡単に避けられる。

写真Ⓓの攻撃は、連射してくる赤弾のスキ間で、自機を狙ってくる針状の弾を少しずつ動いて避けていこう。

写真Ⓓの攻撃を避け終わったら、ボスに近づいて接近攻撃を当ててフィニッシュだ。


難しい攻撃ではないが、もし追い込まれたらボムを。


小型機を逃さずすべて撃ってしまおう。


自機を狙ってくる針状弾に注意しよう。


この攻撃は、画面上のほうでまとめて避けると楽。

ここでボム使っとけ！

ボス戦が長引いて下の写真の攻撃（写真Ⓓの次の次の攻撃）まできてしまったら、迷わずボムを使おう。また、写真Ⓓの攻撃を避けるのが難しいようなら、ここでボムを使うようにしてもいいだろう。


ここまできてしまったら、迷わずボムを使おう。

日本ステージ・ボス



鉄甲大吟醸 & 鉄腕大吟醸



1次形態の装甲車の中から出現する、人型兵器・鉄腕大吟醸。奇妙な動きに惑わされないよう注意だ。

担当：京城

1次形態 鉄甲大吟醸

まずボスが登場したらすぐに近付いて接近攻撃を使用し、ボス本体下のバンパーのような部品と左右どちらかの砲台を一気に破壊する。レベルゲージがレベル2以上あれば、続けてもう片方の砲台も破壊してしまうとよい。

もしボスに対面したときにレベルゲージが溜まっていなくても、ボスにショットを撃ち込めばレベル1ならゲージはすぐに溜まるので、ゲージを溜めて次第接近攻撃を使おう。

最初のボスの攻撃はボス上部の砲台（破壊不可能）からの2WAY弾×2。この攻撃は弾が連なってこそいるが、弾の間に入って避けても2WAYの外側で避けても特に問題はないはずだ。

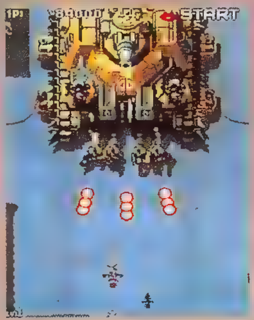


ボスが攻撃を始めるまでに接近攻撃を当てて、砲台を壊しておく。

2WAYを避け終わると、ボンという音と共にボス中央部から3WAY弾が発射される。弾の速度が速く3WAYの角度も狭いので、慣れないうちは3WAYの外側で避けていくようにしたほうがいいだろう。

次のボス下部の砲台からの小弾は、ボスに近づかないで、画面一番下で避ければ特に問題はないはずだ。

このあともう一度ボス上部の砲台が開き、白弾を円状にバラまき始める。この弾は、弾と弾の間を左に抜けるように避けるといい。できればこの攻撃がくる前に次の形態に進めたいところだ。



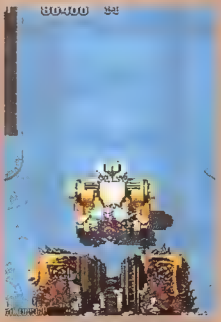
3WAYは一度軌道を覚えてしまえば、問題はなくなる。

2次形態 鉄腕大吟醸

2次形態を破壊すると、変形前のボスが画面下から上に向かって移動し、画面中央で変形して、いよいよボス戦の本番開始となる。

ここで要注意なのが、ボスが変形し終わるまでボスにダメージを与えることはできないということだ。間違っても溜め撃ちや接近攻撃で貴重なレベルゲージを無駄にしてしまわないようにしよう。

まずボスは手を振り回すようにして小弾をバラまいてくる。この小弾は速度が遅く画面に長時間残っているので、なかなかやっかいだ。



この時にダメージを与えることはできない。溜め撃ちや接近攻撃は使っちゃダメ。

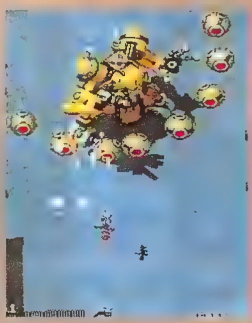
次にボスは片足で立ち、オットットという動きで全方位に弾を発射する。この攻撃は道中の煙突から出ていた弾と同じく、いきなり弾が目の前に現れるような感じなので、前もって画面下に下がっておいてボスとの距離を十分にとろう（※このステージが3面に出現したときは、ボスの攻撃の順番はまったく違い、最初に次の手を突き出すような攻撃から始まる）。

ボスは手を突き出すようにして手から弾の固まりを発射する。この攻撃は、落ちついて弾の間に自機を合わせる。2回立て続けに同じ攻撃がくるので気を抜かずに。



慣れないうちは弾の外側で避けてもいい。

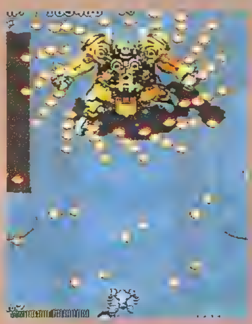
次にボスは動きを止めギューンという音と共にビットを放出し始める。ビット自体の攻撃はたいしたことはないのだが、ボスの攻撃と重なると非常にやっかいなことになるので、ビットが出現したらボス本体への撃ち込みより、ビットの処理を優先するようにしよう。



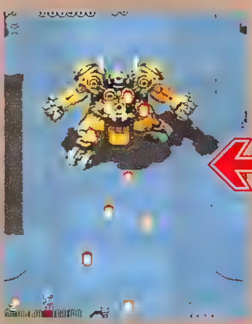
ビット出現時は、本体にダメージを与えるチャンスでもある。

そのあとボスは歩いて画面やや上部に移動し、胸部を開いて全方位に弾をバラまき続ける。

このバラまき攻撃が終わるやいなや、間髪入れずに正面に弾を速射する。前もってボスの正面から逃げておかないと相当危険な状態に陥るはずだ。基本的にこの2つの攻撃は1セットとして覚えておくといいだろう。



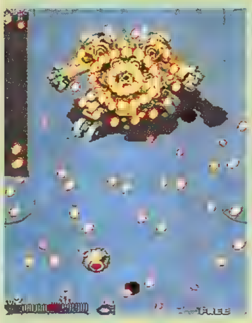
ボスの斜め下で避けるのがいい。



弾速が速いので、見てから避けるのはキツイ。

ここまでに効率よくダメージを与えていれば、遅くともこのあたりでボスを倒すことができるはずだ。このあとは、ここまで見せた攻撃の繰り返しとなる。

ここでボム使っとけ！



この全方位弾は弾の速度がものすごく速いために、心構えがあってもかなり危険。ボムボタンに指をかけておいて、すぐボムを使えるようにしておこう。

またこの攻撃の前触れは、他の攻撃に比べて比較的覚えやすい部類に入ると思うので、早い段階で覚えてしまうといいだろう。

接近攻撃をきちんと当てていって、この攻撃がくる前に倒してしまうのが理想だ。



ファイティングレイヤー
対戦基礎講座

レイヤーのコツ、お教えしましょう

レイヤーのセオリーと対戦での駆け引きを理解すれば、おのずと勝利は手に入るはずだ！

担当：GYU

アリカの新作対戦格闘「ファイティングレイヤー」。そろそろ巷のゲーセンに出回り始めたと思う。同社のストリートファイターEXシリーズの流れを汲むこのゲーム。ゲームシステムについてはすでに前号で説明したが、ここで対戦を楽しむための基本テクニックを説明していこう。

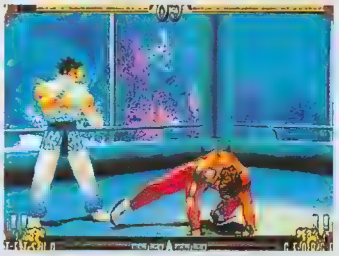
足払いの差し合いと跳び込みからの連続技が醍醐味

ファイティングレイヤー(以下レイヤー)は、ポリゴンを使った3D対戦格闘だが、ストEXの流れを汲んでいるため、そのゲーム性は2D系対戦格闘に近い。つまり、足払いの差し合いと跳び込みが対戦のポイントになるわけだ。

足払いの差し合いとは、互いの足払い系の攻撃がギリギリ届くか届かないかという間合いで、相手の足払いを立ち状態でスカして、そのスキに足払いを差し込むこと。立ち状態のほうが、足元のやられ判定が小さいということを利用したテクニックだ。

そして、相手の足払いや飛び道具を先読みして、対空技で迎撃されないように跳び込むことが、いわゆる跳び込みである。成功すれば強力な連続技で決定打を決めることができるぞ。

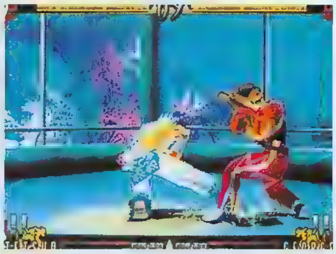
まあ、これらのことは2D系対戦格闘の基本中の基本なので、いまさら解説する必要もないが、レイヤーの対戦の基本はこの2点にあるということを覚えておこう。


相手の大足払いなどを立ちガードでギリギリでスカして反撃。これができりゃ1人前。

しゃがみ待ち対策① ハードアタックを使いこなそう！

ゲームシステム2D系である以上、レイヤーではしゃがみガードが強力だ。しゃがみガードを崩すには投げを狙うのが定石だが、投げが届かない間合いではシステム技の「ハードアタック」が有効だ。

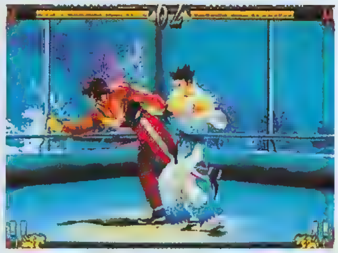
中段判定のハードアタックは発生こそ遅いが、しゃがみガードしている相手をよろめかせることができる。よろめかせれば連続技を決めることが可能。また、ほとんどの通常技からキャンセルで出すことができるので、相手の虚を突いて使っていくと効果的だ。


足払い系のラッシュだけでは、しゃがみガードで簡単にしのがれてしまう……、


そういった場合に頼りになるのがハードリバーサルだ。通常技からキャンセルすると吉。

しゃがみ待ち対策② 位置入れ替えで奇襲せよ！

ダッシュ投げの「位置入れ替え」も、しゃがみガードを崩す手段として有効だ。位置入れ替えには、それ自体に攻撃力こそないが、投げた側が先に動くことができる。また、小足払いなどの一部の出の早い技なら、相手の硬直中にヒットさせることも可能だ。しかも、硬直中にヒットさせれば小足払いでもダウンを奪うことができるぞ。ハイリスク・ハイリターンのハードアタックに比べて、ローリスク・ローリターンな選択肢だ。


しゃがみガードに徹する相手に有効なダッシュ投げ。投げたあとは先に動けるので……、


小足払いなどをつなげることが可能。連続でヒットすれば相手がダウンするはずだ。

バレッジブロウゲージを活用しよう!

レイヤーのシステムで最も重要なものに「バレッジブロウゲージ」というものがある。このゲージがなぜ重要かといえば、それはゲージを消費して繰り出せる攻撃にある。レイヤーのゲージ消費技は2種類。「バレッジブロウ」と「ハードリバーサル」だ。

まず、バレッジブロウとは、いわゆるスーパーコンボのことで、そのほとんどが発動した瞬間に無敵状態になる。この特徴を生かして相手の起き攻めや連携の割り込みに使っていくことも1つの手だが、なにより重要なのがスーパーキャンセルだ。スーパーキャンセルは通常技以外にも、必殺技や異なるバレッジブロウをキャンセルすることができるので、連続技に組み込んだり、必殺技がガードされた場合のフォローとして使おう。

一方、ハードリバーサルとは、ゲージを1ブロック分消費して繰り出せる起きあがり攻撃のことで、入力の簡単さが最大のメリット。また通常時に発生する必殺技よりも無敵時間が長くなっているぞ。一応、キャラごとに出る技が異なるため使い勝手に差はあるが、相手の起き攻めにはこれで対抗するといいだろう。

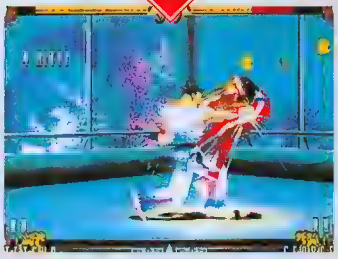
また、このハードリバーサルからでも、バレッジブロウをつなげることが可能だ。

これら2つのゲージ消費技はどちらもレイヤーの攻防の要となるものなので、常にゲージを貯めることを意識して攻撃を組み立てるようにしたい。ゲージは最大3ブロック分まで貯めることができるが、ゲージを増やす方法には、

- ●相手に攻撃をヒット（ガード）させる
- ●相手に攻撃をヒット（ガード）させられる
- ●必殺技を繰り出す
- ●ラウンド開始後に先に攻撃をヒットさせる
- ●リバーサルで必殺技を出す
- ●投げ抜けが成立する（この場合は両者のゲージ増）
- ●スーパーイリュージョンを発生させる（このあとは3ブロックまで一気に蓄積）

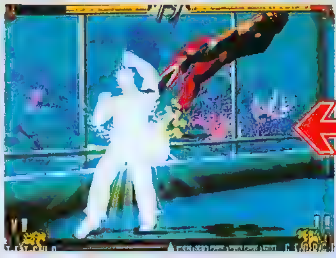
といったものがあるぞ。


バレッジブロウを使った連続技の基本的な流れは、通常技をヒットさせたあとに……、


通常技に必殺技でキャンセルをかけてつなぎ……、


さらにバレッジブロウをスーパーキャンセルして決める。セオリー中のセオリーだ。


ダウンしたときにゲージが残っているならハードリバーサルがおすすめ。


起きあがりに技を重ねられても無敵時間が長いので、簡単に脱出することができるぞ。

軸ずらしで相手の攻撃をかわせ!

レイヤーとストEXの大きく違うところは、ズバリ「軸ずらし」の存在にある。

軸ずらしは発生直後に無敵状態になるので、相手の技を読んで同時に入力すれば簡単に避けることができる。

ただし、移動後に若干のスキがあるので、小足払いなどの小技連打に対して用いるよりも、大足払いといった大技にあわせた使うほうが効果的だ。例えば小足払い→小足払い→大足払いといったラッシュを仕掛けられた場合は、小足払いを2発ガードしたあとに避けるといった感じで使うといいだろう。また、ジャンプ攻撃系に対して使ってみるのも面白いだろう。


軸ずらしは移動後にスキができるので、大足払いなどの大技にあわせて使っていきたい。

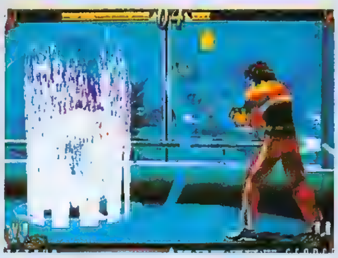
スーパーイリュージョンの使いどころを見極めろ!

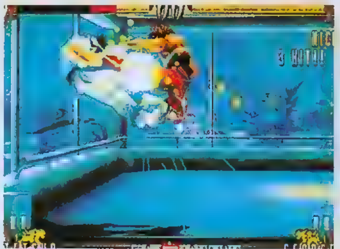
前回のシステム解析のページで、「スーパーイリュージョンとは1試合中に1回だけ発動できる究極の緊急回避技」と説明した。

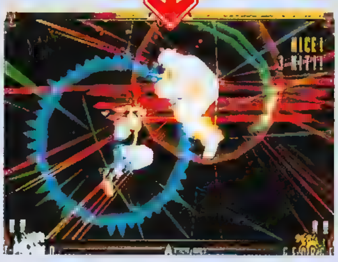
確かにスーパーイリュージョンは、基本技や必殺技だけでなく、バレッジブロウや投げなどあらゆる技から脱出することができる。しかし、1回しか使えない以上、その使いどころがポイントになってくるはずだ。どんな状況で使えば効果的なのだろうか。

まずポイントの1つとなるのが、バレッジブロウからの脱出だ。特に連続技に組み込まれた場合に脱出すると効果的だろう。ただし、連続技に組み込まれた場合は、脱出するタイミングに注意すること。タイミングが遅いとダメージを多く与えられてしまうし、早すぎると相手がバレッジブロウを使う前に脱出してしまうことにもなりかねない。相手がバレッジブロウにスーパーキャンセルして、ゲージを消費した直後に脱出するようにしよう。

また、スーパーイリュージョンは、発動後にゲージが3ブロック分蓄積されるようになっているので、状況次第ではゲージを増やすためだけに使ってもいいだろう。「あと少しでトドメをさせそうだが、ゲージがない」といったような状況なら、迷わず使ってしまうのも手だ。


戦況が大幅に有利なら、ゲージを増やすためだけにイリュージョンを使ってもいい。


連続技をくらったら、スーパーイリュージョンの入力を用意しておこう。


そして敵がバレッジブロウを使った直後に間髪入れず脱出。タイミングが遅いと損するぞ。

グラサン取ればただの人



基本攻略

ジョージ

ボクサーにして冴える足技。その片鱗が見えるのは、華麗なるフットワークのみ！

担当：アディオス

ジョージで戦う上で欠かせない要素が「ヒット&アウェイ」。壁際特性の関係で基本前に進むことが義務付けられるこのゲームにおいては、非常に特殊な存在と言え、独自の"決め手"も分かりにくい。

つまり難しいキャラだが技単体で見れば簡単…。ではなく、ちょっと変な性質を持ってたりする。



ジョージゆえの武器の1つは、地味だがこのダッシュ。

引きつつダッシュ！

ヒット&アウェイの"引き"の部分を演じる場合、バックダッシュから出る必殺技を使うと有効だ。特にダッシュ中Pで出るロールフックは距離をとらないとヒットしないので、そこを追いかけて攻撃しようとする相手に対しても都合いい。またイーグルクロウもバックダッシュ中（K）に出していくと同様の効果が得られるが、ガードされたら反撃を受けるのでバレッジブロウでのフォローを準備しておく必要がある。

バックダッシュばかりでなく、このキャラはフロントダッシュも見切られづらく優秀。それで懐に入ったなら、ブロッケイド（専用投げ）とイーグルクロウとの二択を基本に、相手を翻弄していこう。

コンビネーションの使い分け

相手の懐に入った場合、このゲームでは手製で連携を作るより、イージーコンビネーションを出していったほうが手軽で強力。ジョージの場合、最後"裏拳"になるものと"浴びせ蹴り"になるものがあるが（どちらも3発連続で入る）、前者のほうが硬化が短く使いやすい。しかし途中で投げられるという欠点を持つ。



キャンセルがかけにくいのは中段だからか？

後者は投げられないものの硬化が長い。そしてバレッジブロウにつなげることができるので、実戦では浴びせ蹴りのほうを基本に考えていく。

だが、これらは通常のキャンセルがかからないので、時折しゃがみ中Kキャンセルキルソバットで固めていくことも大事。ちなみにキルソバットは小で出していくと反撃を受けづらく固めを持続できるが、バレッジブロウでの連続技は大のほうが入りやすいので、上手く相手を騙そう。

即戦力連続技

ジョージの連続技はそれ程高威力ではない上に、結構難しいのだ。

●ジャンプ攻撃→PPDP→ファランクス

イージーコンビネーション中にヒット確認ができるので、最も実戦的。しかし、なぜか分からないがスーパーキャンセルが異常にかけづらい。でも人によっては簡単という人もいたり…。

●ジャンプ攻撃→しゃがみ中K→大キルソバット→中ジャガーラッシュ→ファランクス

ジャガーラッシュは強（最後中段蹴り）よりも中のほうがキッチリ入りやすい。またキルソバットからのつなぎはキャンセルは簡単にできるが、同じタイミングでも拾えるときと拾えないときが…。

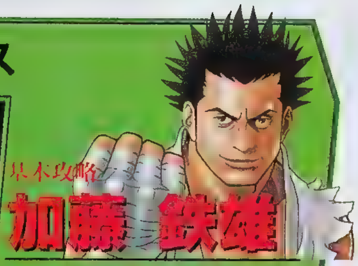
どうしてなのか、ジョージの連続技はタイミングが"変に"シビアだ。練習しよう。

ジョージ・ジェンセント

バジリスク	ダッシュ中+Ⓟ
ブロッケイド	ダッシュ中+ⓅⓅ
イーグルクロウ	↓↙←+Ⓚ ※1
トライアンフ	空中で壁に接して、レバー反対方向
キルソバット	↓↘→+Ⓚ
ロールフイスト	←+中Ⓟ
スマッシュキック	→+中Ⓚ
ロールフック	ダッシュ中+ⓀⓀ
アインファング	ⓅⓀ
ジャガーラッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ファランクス	↓↘→↓↘→+Ⓚ（空中可）
EC1	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ
EC2	小Ⓟ小Ⓟ→小Ⓟ

※1：ダッシュ中Kボタンでも発動
※2：ボタン押しっぱなしで攻撃力増加

極めてオーソドックス



基本攻略

加藤鉄雄

キャラ特性に目立った部分はないが、だからこそ扱いやすい。それが鉄雄の魅力だ。

担当：GYU

主人公というだけあって、鉄雄にはオーソドックスな攻撃が多い。飛び道具こそないが、ストEXのリュウ・ケンと同じような感覚でプレイすれば問題ないだろう。

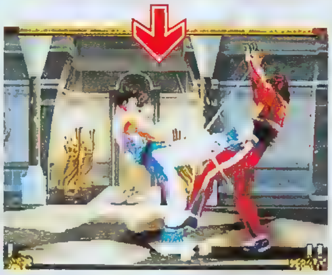
地上戦はEXライクに…

まず闘いの基本となる地上戦だが、鉄雄の基本技の多くは感覚的にストEXのリュウ・ケンに似ているので、同じような使い方ができる。

具体的にいうと、しゃがみ中Pで敵の攻撃の出かかりを潰し、中足払いや大足払いを狙うといったところ。中足払いがヒットした場合は必殺技の骸割りにつなぎ、大足払いなら起き攻めを狙おう。また、必殺技だけでなく、これらの基本技に中段のハードアタックをキャンセルでつないでも効果的だ。



しゃがみ中Pや中足払いを軸に地上戦を仕掛けて……。



キャンセル必殺技やハードアタックでガードを揺さぶろう。

そして、地上戦でプレッシャーを十分に与えたところで、敵が跳び込んできた場合は、必殺技の吊鐘割りで迎撃しよう。吊鐘割りは発生した直後に上半身が無敵になるので、対空にはもってこいの技。2段目以降がヒットした場合にゲージが残っているなら、すかさずバレッジブロウの漢祭りにつなげよう。

いざというときは荒行事

バレッジブロウの荒行事は、一定距離を前進して相手を掴む、いわゆるキャッチ投げの1つ。高い威力が最大のメリットだが、無敵時間もかなり長く持続するので、敵に起き上がりを攻められた場合や対空迎撃技として使っていくことができるぞ。



バレッジブロウの荒行事は、無敵が長いので頼りになる。

即戦力連続技

●ジャンプ大K→しゃがみ中P→中足払い→骸割り→漢祭り

鉄雄らしいオーソドックスな連続技だが、今のところはこれがベーシックかつ最も威力が高い。この連続技で技術的に難しいところは、しゃがみ中Pから中足払いへのつなぎ。目押しが必要なので、難しければどちらかを省こう。

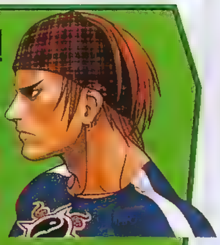


吊鐘割りの直後にキャンセルすれば漢祭りで相手を拾える。

加藤鉄雄

骸割り	↓↘→+Ⓟ ※1
釣り鐘割り	→↓↘+Ⓟ ※2
薪砕き	↓↙←+Ⓟ ※3
双撃脚	→+中Ⓚ
擺撃脚	←+大Ⓚ
裏旋拳	←+大Ⓟ
駿馬脚	ⓅⓀ ※4
荒行事	↓↙←↓↙←+Ⓟ ※4
漢祭り	↓↘→↓↘→+Ⓟ
EC	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーション
※1：同時に押したボタンの数だけ攻撃力増
※2：ヒット後ボタン連打で追加ダメージ増
※3：ヒット後小P→中P→大P→小K→中Kのチューンコンボ
※4：ボタン押しっぱなしで攻撃力増加



キックコンビネーションにこだわるな!

基本攻略

ホン

今回は一部の技にしか触れていないが、どれも使える技ばかりだぞ。

担当:GED

しゃがみ大Kに裂空腿を仕込め!

キックコンビネーションという、いかにもテコンドーらしい連携を持つホン。

ただ、初めからそれを組み込もうとするとかなり難しいと思われるので、まずはそれ以外の基本戦法から固めていくことをオススメする。

跳び込みには、下方向に強いJ大P、2ヒット技のJ大K、めくりやすいJ中Kをメインに使っていく。横方向にリーチの長いJ中 or 大Kは、空対空技としても重宝する。

対空技は、下大Kと早出しの大瞬月腿がメイン。下大Kには、常にキャンセル小裂空腿を仕込んでおくことが「超」重要だ。間合いが近い場合は、早出しの下大Pを使っていこう。引きつけて下大K同様のこともできるが、手堅くいくなら早出しをオススメする。

地上戦で多用するのは、リーチが長く、キャンセルも効く下中K。ジャンプ防止や立ち技潰しに有効な下大Kは、ヒットすると相手は吹っ飛んで(軽く浮いて)からダウンするので、対空下大K同様、キャンセル小裂空腿を仕込んでおくといい。

下中Kからは、キャンセル裂空腿や裏式双腿が有効だが、どちらも硬化時間が長い点には注意してほしい。

連携時の裂空腿は、もっとも硬化時間&移動距離の短い小を使っていく。ガードされて密着状態になってしまうと投げが確定なので、なるべく下中Kの先を当てるような状況から小裂空腿を使いたいところだ。

裏式双腿は、小、中、大によってヒット数が1、2、3と変化する。小は、ガードされても間合いが離れるので手痛い反撃を受けないのが利点で、牽制用の下中Kから決め打ちで使われることが多い。中は、下中Kの先にキャンセルをかけると2発目が空振りし、近いとガード後の隙が大きいので余り使われることはない。大は、ガード後の隙は大きいが、連続技としての有用性は高い。

立ちK(レバー前&後ろ中Kも含む)は、すべてキックコンビネーション始動技となっている点に注意してほしい。スペースもないので、これについては次回で紹介しよう。



対空の下大Kは「→↘↓+大K」と入力し、



続けて「↓↙←+小K」でキャンセル裂空腿の出来上がり。

即戦力連続技

●下中K→小裏式双腿

「中間距離から一歩踏み込んで中足を差し込み…」という使い方が多いため、小瞬月腿が暴発しやすい点に注意。

●下大K→小裂空腿

前述にもある通り、対空やジャンプ防止などに使う。連続写真でも説明しているように複合入力にしてしまうと楽。

●下小K×2~3→大瞬月腿

至近距離での下段ヒット確認連続技。めくりJ中KやJ大Kから狙うことが多い。

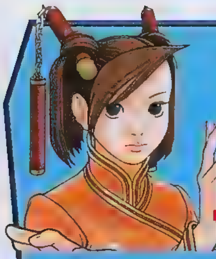
●下中K→大裏式双腿→瞬龍腿→月空連腿→下大P→小裂空腿

跳び込みや返し技、ハードアタックのヒット後などに狙っていく。瞬龍腿へのつなぎは、大裏式双腿の3発目が出る直前。間合いが近いと月空連腿後に裏側へ落ちてくる点に注意。下大Pは引きつけて当てるというのもポイントだ。

洪 吉成(ホン・ギルソン)

瞬月腿	→↓↘+Ⓚ
背旋腿	←↓↙+Ⓚ
裂空腿	→↘↓↙←+Ⓚ
嘲腿	←↓↙+Ⓟ ※1当て身技
裏式双腿	↓↘→+Ⓚ
尾襲腿	←+中Ⓚ ※2コンボ始動
封牙蹴	→+中Ⓚ ※2コンボ始動
鍔旋腿	ⓅⓀ ※3
瞬龍腿	↓↘→↓↘→+Ⓚ
月空連腿	↓↙←↓↙←+Ⓚ
KC 追加	ⓀⓀⓀⓀ ※4 →+大Ⓚ ※5

KCはキックコンビネーションの略
※1:当て身技
※2:コンボ始動
※3:ボタン押しっぱなしで攻撃力増加
※4:連続で4連続攻撃、途中でPで2段目に戻る
※5:中段技、2発目以降ならいつでも出せる。
コンボ終了



ヌンチャク使わないの!?

基本攻略

ラン

多くの基本戦法より、重要なワンポイントテクニックを伝授。

担当:GED

起き攻め重視なら華散蹴!

全体的に攻撃力は低いが、通常移動が速く、空中から急降下する技(落腿)を持つため、機動力が高いのが特徴だ。

跳び込みには、下方向に強いJ大P、急降下技の落腿、めくりやすいJ中P、横にリーチの長いJ大Kをメインに使っていく。バレッジブロウの巴散蓮腿は空中からでも使えるので、ゲージに余裕があるならコレを使うのも手だ。

「落腿→下小K→J中P」というめくり連携も有効だ。

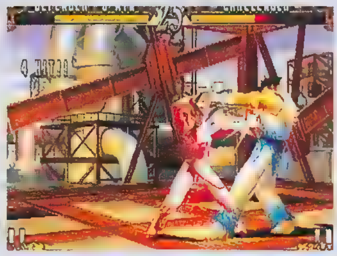
ただ、落腿は打点が高いと着地の隙に投げられてしまうので、足元に当てるようなコントロールが大切。

対空技は、相手のジャンプ攻撃の打点によって使い分けたい。打点が高いなら下大P、低いなら早出しの大華散蹴やジャンプ攻撃が有効だ。空対空時のジャンプ攻撃には、横方向にリーチの長いJ大K、斜め上方向に強いJ中Kなどを使うといい。

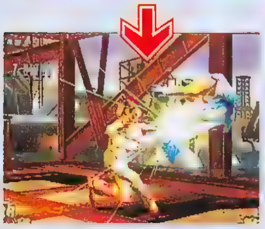
地上戦では、下小Kから躲槌掌への連続技(後述の「即戦力連続技」参照)を狙っていく。連槌掌や桜花藍舞などをガードされてしまっても、キャンセル巴散蓮腿(任意に方向転換できる)で逃げられることも覚えておこう。

起き攻め重視の連続技としては「下小K×2→下中K→小躲槌掌→中華散蹴」がオススメ。華散蹴のヒット後にレバーを上に入れっぱなしにしてジャンプし、低い打点でJ大Pを繰り出せば、ちょうど起き上がりに重ねることができるからだ。

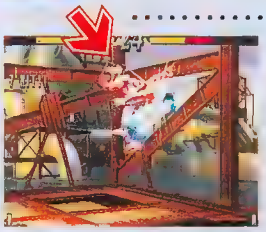
着地時にちゃんとガードしていれば、リバーサル必殺技 or バレッジブロウを出されてもガードが間に合うというのも重要だ。



躲槌掌からの派生は、



連槌掌や睡蓮腿に限らず、



各種必殺技への派生も可能だ!

即戦力連続技

●下小K×2→下中K→小躲槌掌→連槌掌→桜花藍舞

下段スタートからヒット確認で躲槌掌にいけるのが大きな利点。桜花藍舞から巴散蓮腿へつないでもいいが、ダメージはさほど増えない。

これは地上戦での重要なダメージ源となるので、下小Kから下中Kへの目押しはぜひマスターしてほしい。参考までに入力法を紹介しておくと、

①下小K
人差し指で小Kを2回押す。

②下中K
「中指→人差し指」の順に、上からボタンをつま弾くように押す。

③小躲槌掌
小Pも人差し指で押す。

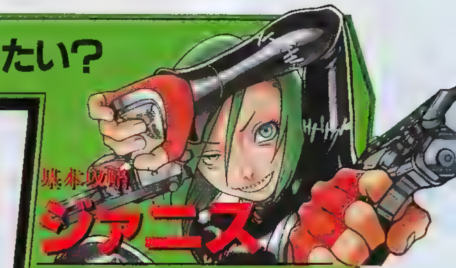
というのがオススメ。不安定になりがちな目押しも、これでかなり安定するだろう。目押しが苦手なプレイヤーは、ぜひ参考にしてほしい。

藍 桜花(ラン・イレフォア)

躲槌掌	↓↘→+Ⓟ
蓮槌掌	躲槌掌後→+Ⓟ
睡蓮腿	躲槌掌後→+Ⓚ
華散蹴	→↓↘+Ⓚ
浴蹥	↓↙←+Ⓚ
閃瞳	←↓↙+Ⓟ ※1
打開	→+中Ⓟ
訃脚	←+大Ⓚ
落腿	空中↓+中Ⓚ
伏躲	↓+ⓅⓅⓅ
瞬躍	←ⓅⓅⓅ
背槌	ⓅⓀ ※2
桜花藍舞	↓↘→↓↘→+Ⓟ
巴散蓮腿	↓↙←↓↙←+Ⓟ ※3
EC	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーション
※1:当て身技
※2:ボタン押しっぱなしで攻撃力追加
※3:空中発動可能。発動中、
レバーで任意に移動

本当の姿を見てみたい?



基本攻略
ジャニス

普段は地味だがグッナイ、アウエイクと、覚えることが山ほどあるキャラだ!

担当:ももやん

普段は地味だけど…

ジャニスの通常時の必殺技は、バッレッジブロウを抜かすと3種類しかない。が、バレッジブロウのアウエイク(モードチェンジ)を使うことによって動き、必殺技が大きく変化するので、非常に楽しめるキャラクターである。

通常時の基本は、飛び道具であるダーツカット。この技は小、中、大によって飛ぶ角度が違い、中、大ならば先読み対空として使うことも可能だ。遠距離で小ダーツカットで牽制し、ときどき中、大を混ぜていこう。

ダーツカットは空中でも出すことができ、バックジャンプから使うと安全に離れることができるぞ。大小によって角度が違うので、使い分けていこう。

グッナイは、特殊入力の移動投げ。相手をつかみ一定時間、好きな通常技を入れ放題になる。のだが、厄介なことに2発に1発は相手の技をコピーして攻撃するのだ。例えば、対アレン戦でこの技を入れ大パンチを連打していると、ジャニスの大パンチ→アレンの大パンチ→ジャニス→アレン…と交互に繰り出すのである。



基本は飛び道具のダーツカット。小、中を混ぜて使ってみよう。

相手キャラによって有効なボタンの押し方がるので、詳しくは次号以降に紹介しよう。

ボルケイノはロケット弾を発射する強力な飛び道具なのだが、レバーの上下で軌道操作できるぞ。うまく使えば対空技にもなるのだ。

キラーモードにチェンジ!

アウエイクを使うとファイティングポーズが変わり、モードチェンジとなる。この状態でなければ使えない必殺技もあるので、注意しよう。

モードチェンジの特徴は、通常のジャンプができなくなる代わりに、画面上を自由自在に走り回ることが可能になる。1人だけゲームが変わってしまうのだ。ジャンプをしたければ、ヘルターンを使っていこう。



アウエイクを使うと、キラーモードにチェンジ!軸を無視して移動できるぞ。

ヘルターン中にパンチを押すと、ナイフを投げることができる。なかなか使いやすい。

即戦力連続技

●イージーコンビネーション→クリムゾン→アウエイク

イージーコンビネーションから始まるので、ヒット確認がやりやすい連続技。相手の攻撃のスキに小パンチを連打し、入ったらクリムゾンの準備をしよう。アウエイクの発動時にも攻撃判定があるのでダメージになる。安全にモードチェンジできるコンボだ。

●(モードチェンジ中)小パンチ→中パンチ×2→ヴァルキラー→クリムゾン

モードチェンジ中はパンチ攻撃をパンチ、キックでキャンセルでき、さらに必殺技でキャンセルできるので、さまざまな連続技が考えられる。

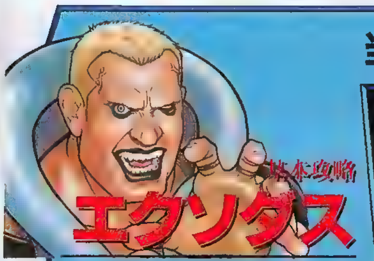
必殺技を使わず、小パンチ→中パンチ×2→大キック(下段)orハードアタック(中段)の連続技も有効だ。ガードされても、最後で二択をかけることができるぞ。

ジャニス・ルチアーニ

ダーツカット	↓↘→+Ⓟ ※1
バタフライ	空中で↓↘→+Ⓟ ※1
グッナイ	小Ⓟ小Ⓟ→大Ⓟ
アウエイク	↓↘→↓↘→ ※2
ヴァルキラー	モードチェンジ中↓↘→+Ⓟ
ダックショット	モードチェンジ中↓↙←+Ⓟ追加Ⓟ ※3 キャンセル↓↙←+Ⓟで、↓↙←+Ⓚでフェイント(必殺技でモーションキャンセル)
ヘルダイブ	→→+Ⓟ
ヘルターン	モードチェンジ中ⓅⓅⓅ ※4
ヘルスライド	モードチェンジ中→→+Ⓟ
ターンカット	→+中Ⓟ
ネックカット	→+中Ⓚ
グッバイ	ⓅⓀ(押しっぱなしで攻撃力増加)
ボルケイノ	↓↙←↓↙←+Ⓟ※5
クリムゾン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
EC	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーション
※1:小中大によって角度が違う
※2:モードチェンジ、ゲージ1消費↓↘→+Ⓚでモード解除
※3:最大5連続で銃を撃てる
※4:空中でPボタンを押すとナイフを投げる。
※5:発射後、レバーで軌道操作可能。

当て投げしまくろう!



基本攻略
エクソダス

トリッキーでいろいろできる面白い投げキャラだ!

担当:RED

EXボムを狙え

EXボムはダメージの大きいコマンド投げ。重要なダメージ源となる技だ。ボタンの小~大により、ダメージ、投げ間合い、摑んだあとの演出が変化する。小だと投げ間合いが広く、大だとダメージが大きい。大のEXボムは、地面にたたきつけた敵にファイヤーブレスを浴びせる演出中にボタン連打(+レバーガチャ)すると、ヒット数が上がりダメージアップする。やらないと小EXボム以下のダメージになるので注意。

コマンドの完成と同時に摑むことができるので、通常技をガードさせてからの「当て投げ」や、相手の連携に対する割り込みなど、決めるチャンスは多い。当て投げを狙う場合は、ヒット(ガード)時の間合いが近いしゃがみ小Pから、投げ間合いの広い小のEXボムを狙うのが確実だ。



大EXボムは、ボタン連打+レバーガチャでダメージアップ!

空中戦も強いぞ!?

普通に地上の相手めがけて跳び込む場合は、中P、大Pが使いやすい。相手がジャンプしてきた場合も、すかさず中P or 大Pを押せば、空中投げになりやすいので、空対空技としても有効。

ジャンプ中レバー↓+大Pのラ・ケプラータは、要するにボディプレスなのだが、普通に跳び込む場合と比べ大幅にタイミングをずらすことができるので、かなりトリッキーな動きができる。スカった場合も着地の隙は小さいので、図々しく、すかさずEXボムを狙うのが有効だ。

その他の必殺技

EXラリアットは、しゃがんでいる相手にはスカってしまうので、連続技用としては不向き。やや離れた間合いからの奇襲&接近用と考えたほうが良さそうだ。小のヒット時のみ相手はダウンしないので、どさくさにまぎれてEXボムを狙うのも効果的。

EXスネークは、リーチは極端に短いものの発生が早く攻撃判定が大きい打撃技。密着でもつれたときに、とりあえず出してみるといいだろう。攻撃判定が大きいため、ブロウクワイツを起こしやすいのも特徴で、足払い系の技でもブロウクワイツが取れるほどだ。ある程度読んでいれば、ブロウクワイツ→EXボムも狙える。

即戦力連続技

●しゃがみ中K→EXブレス→EXTL

エクソダスの連続技を組み立てるうえで、最も重要な技はEXブレス。通常技キャンセルから連続になり、ヒットした敵は一定時間火だるまになり、ここに追い打ちを入れることができるのだ。火だるま中の敵に対する追い打ちは、EXTLが最大ダメージとなるので、ゲージがあるときは必ず叩き込みたい。EXブレス→EXTLのつなぎは、最速のスーパーキャンセルが確実かつ理想だが、かなり遅めのスーパーキャンセル、もしくはノーキャンセルでもつながるので、確実にヒット確認して出していこう。逆に、単発で出したEXブレスがヒットしたような場合でも、ノーキャンセルでいいからEXTLへつなぐようにするのが理想だ。

エクソダス

EXラリアット	→↓↘+Ⓟ
EXサンド	大Ⓟ大Ⓚ(押しっ放しで攻撃力増)
EXスクラップ	←↓↙+Ⓚ
EXスネーク	ⓅⓅⓅ
EXボム	一回転+Ⓟ ※1
EXブレス	→↓↘+Ⓚ
ラ・ケプラータ	空中で↓+大Ⓚ
グラビトン	空中で↑以外+中Ⓟor大Ⓟ※2
ローリングエルボー	←+大Ⓟ
EXトラップ	ⓅⓀ(押しっ放しで攻撃力増)
EXプレス	2回転+Ⓟ
EXTL	↓↘→↓↘→+Ⓟ
EC1	→小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ
EC2	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーション
※1:小中大によって吸い込み範囲が違う
※2:空中投げ



ジグジット

モンゴル相撲、はっちゃける!

一風変わった連続技へのプロセスが病みつきになるぞ!

担当：アディトシ

ジグジットの特徴のひとつである当て身、クロスソル(対上・中段)とクロステラ(対下段)について触れるスペースがないので先に説明しておきたい。まず入力状況として、このゲーム的に有効なのが対跳び込み。高い軌道が幸いしている。さらに必殺技なのでスーパーキャンセル(SC)可能。テラドライブで拾って空中コンボにつなげよう。

遠距離で出鼻くじく!

ジグジットならではのイニシアチブの取る方の1つとして「遠距離で相手の出鼻をくじく」という方法がある。

相手の様子を見、動きそうなところに技を置いておくというやり方で、出の早さが手伝ってキルザベアがそれに適す。また通常技では立ち大Kがリーチもあり優秀。この2技を使って遠距離戦を制したいわけだが、問題はガードされた後の硬化。特に前者はめり込んでしまうと成す術がないので、できるだけ小を使いSCガイアソウルでフォローするようにする。

またガイアソウルも牽制として、相手の前に置くようにしくらってくれたら連続技(下参照)、ガードされても固め続けていく。



硬化時間は長いが、こうやって奇襲できるのは貴重だ。

石が置きたいの!

ガイアソウル、通称「置き石」がこのキャラのメイン武器であることは前号でも書いた。それを出していく状況として「遠距離戦での牽制」以外では、通常技をキャンセルしていくという方法がすぐにでも考えつく。キャンセルする技としてはしゃがみ中P、もしくはイージーコンビネーションの3発目が有効だが、実は跳ばれて固め続けることは不可能。よって、それなりに強力ではあるが多用は禁物だ。また起き上がりに重ねるのも、リバーサルスーパーコンボで反撃を受ける危険性もあるので控えたほうがいい。

つまり置き石は「遠距離での牽制」と、たまの「通常技キャンセル」と「起き上がりもしくは相手の落下時」に重ね、ラッキーで当たってくれたら連続技、ガードされたらアインスイーパーを絡めた選択肢で固めていく技なのだ。



キャンセルしても安心はできないのが泣ける…。

即戦力連続技

ジグジットの連続技は強力なのが揃っているほうだ。キッチリ決められるようになっておかないと辛いぞ。

●跳び込み→イージーコンビネーション3発目(キャンセル)→テラドライブ(SC)→デイブレイク→立ち中K→キルザベア

最高威力に近い連続技。一応ゲージ節約のためにデイブレイクは省略してもいい。また立ち中Kは画面端に相手をもっていっていないと届かないので、その際は直接キルザベアを入れよう。ちなみにイージーコンビネーションはガードされていると途中で投げられるので要ヒット確認。

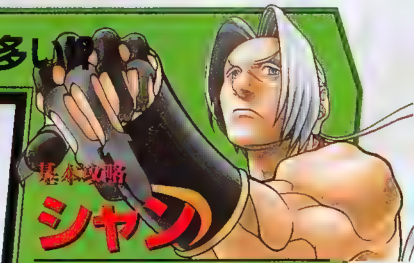
●ガイアソウル→テラドライブ→立ち中K→キルザベア

ガイアソウルからのつなぎは、間合いが離れている場合はSCする必要あり。空中コンボの条件は前出と同様だ。

ジグジット・バートル

キルザベア	↓↘→+Ⓟ
クロスソル	↓↙←+Ⓟ ※1
クロステラ	↓↙←+Ⓚ ※2
ガイアソウル	↓↘→+Ⓚ ※3
ザロール	→+大Ⓟ(軸移動)
アインスナイパー	ⓅⓀ ※4
グレイトメイカー	↓↙←↓↙←+Ⓟ
テラドライブ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
デイブレイク	↓↘→↓↘→+Ⓚ
EC	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーションの略
※1:上段当て身
※2:下段当て身
※3:小中大によって出現位置が変わる
※4:ボタン押しっ放しで攻撃力増加



シャン

覚えることは結構多い!!

細かい説明がいっぱい…個条書きっぽくてスマン。

担当：CHU

何ができるか把握しよう!

特定の状況で出せる技の多いシャン。それぞれどういった連携をしているかは、簡単に表にしてみたのでまずはそちらを見てほしい。

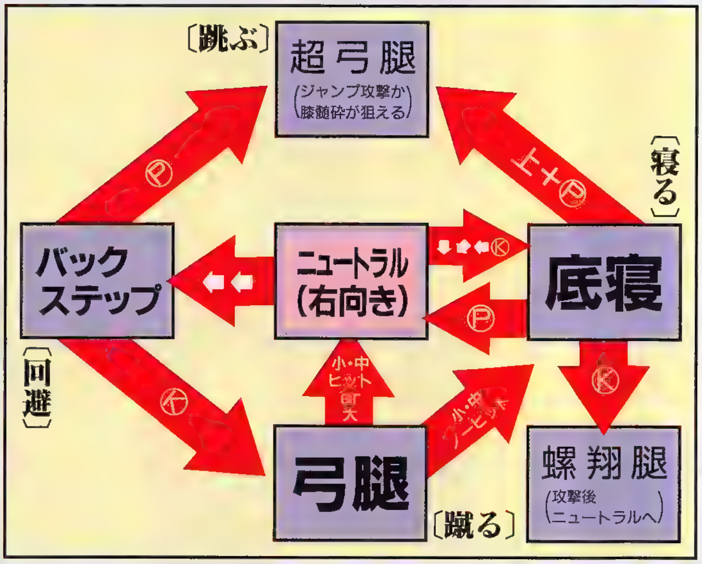
■補足■

超弓腿はボタンの強弱によって落下する時の角度が若干違うので、自分の思った位置に降りるようにするには使い分けが必要だ。

バックステップから出す弓腿は小・中で出した場合、相手にヒットすると着地してニュートラル状態になり、相手にガードor当たらなかった時は底寝に移行する。大はかなり高く跳ぶので空振りしやすいが、着地のスキがほとんどないので、わざと相手を跳び越すように使って着地に投げを狙うこともできるぞ。

牙爪山の謎

追加入力で最大4回攻撃することができる牙爪山。この技は最初の1発目さえヒットすれば残り3回の入力はそのラウンド中いつでも(シャンが攻撃できる時)受け付けているので、下記の連続技の後にも、残りの攻撃を出すことが可能なのだ。



即戦力連続技

●イージーコンビネーション1→襲絶甲

この連続技は、イージーコンビネーション1を3段目まで当てて襲絶甲を当てる、という一見簡単な連続技なのだが、3段目を普通の必殺技キャンセルすることができないので、イージーコンビネーション1を4段目まで入力し、4段目を当てずに空キャンセルして襲絶甲、という入力になる。ガードされていた場合は襲絶甲の代わりに底寝を出していくといいだろう。

●イージーコンビネーション1→牙爪山→躍襲翼腿

まず最初にイージーコンビネーション1の3段目をスーパーキャンセルして牙爪山を出し、さらに牙爪山の1〜3段までをスーパーキャンセルして躍襲翼腿を出すだけの連続技。この後に牙爪山の残りが出せるので有効に使おう。

閃 鳳凰

襲絶甲	ⓅⓅⓅ
超弓腿	←←+Ⓟ ※1、2
膝髄砕	超弓腿後接近して→+中Ⓚ大
弓腿	←←+Ⓚ ※2
底寝	↓↙←+Ⓚ
螺翔腿	底寝後Ⓚ ※2
詐回	底寝後Ⓟ※3
側襲	→+中Ⓟ
翼腿	→+中Ⓚ
頭握	相手ダウン中↓+大Ⓟ
嘲戯	→↘↓↙←+Ⓟ ※4
勇姿	→+スタートボタン ※4
裏鳳爪	ⓅⓀ(押しっ放しで攻撃力増)
牙爪山	↓↘→↓↘→+Ⓟ ヒット後↓↘→+Ⓟ連続3回追加入力
跳躍翼腿	↓↘→↓↘→+Ⓚ(K連打で攻撃回数増)
EC1	中Ⓟ中Ⓟ中Ⓟ中Ⓟ
EC2	↓小Ⓚ小Ⓚ小Ⓚ

EZはイージーコンビネーションの略
※1:↑で天井に少し摑まる。
※2:小中大によって変化アリ。
※3:レバー↑+Ⓟボタン押しっ放しで超弓腿に変化
※4:挑発



キノコで広がる無限の可能性

基本攻略
カプリッチョ

グロテスクなルックスに拒否反応してしまう君！人は見かけで判断しちゃいけない。カプリッチョこそレイヤー1の「やりがいキャラ」だ。
担当：GYU

見た目からしてなんだかよくわからないカプリッチョ。もちろん固有技のクセも強く、初心者がいきなり使いこなすことは難しいだろう。そこで、今回はこのキャラの基本的な戦法を簡単に説明していこう。

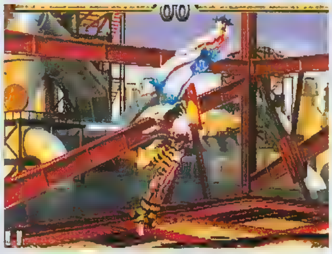
まずは地上戦を覚えよう

カプリッチョの基本技は、とにかくクセが強いので、最初はどれを使ったらいいのか迷うかもしれない。ここでは地上戦で主に使う通常技から説明しよう。

まず、中間距離では立ち大Kがおすすめ。判定が強く隙も小さいので牽制に使おう。

また、足払い系では中足払いと大足払いが使える。中足払いがヒットした場合はテロテロに、ガードされた場合はオロやモヘへにキャンセルでつなげよう。ダウンを奪える大足払いは、ガードされても2回連続で繰り出せるぞ。

そして、対空にはしゃがみ大Pが使える。必殺技は当てにならないので、これできっちり撃墜しよう。


対空には、しゃがみ中Pが使える。撃墜後はキノコを置け！

キノコはどこで仕掛ける？

さて、カプリッチョを象徴する必殺技であるオロ。いわゆる“キノコ”を仕掛けるこの技は、状況によっては相手を挟み込んで攻撃できるので、その使いどころがカギになる。

しかし、キノコが発生するまでには時間がかかるので、仕掛けるタイミングには細心の注意が必要だ。まあ、基本的には相手をダウンさせたところに小で仕掛けるといいだろう。また、中足払いをガードされた場合にキャンセルでつなげたり、立ち大Kをガードさせて間合いを離したあとに仕掛けてもいいだろう。


キノコを上手く使えば、こんな攻撃も展開できるぞ。

とりあえず技名がけったいなので、動きと名前を一致させることがこれからの記事と向きあうのに必要かな。

即戦力連続技

●ジャンプ大K→チェーンコンボ（しゃがみ大P→中足払い）→大テロテロ（3段目キャンセル）→ガブリッチョ

チェーンコンボからのテロテロへのキャンセルが難しいが、これができればダメージを稼げる。画面端に追いつめたときなら、ガブリッチョの前にバブリッチョを挟むことができるぞ。


チェーンコンボの中足払いからテロテロのつなぎが難しい。

カプリッチョ

テロテロ	↓↘→+Ⓟ
オロ	↓↙←+Ⓟ ※1
├ロン	→↓↘or←↓↙+Ⓚ
├ツモ	←↓↙+Ⓟ
└オロンモ	↓↓+Ⓟ
├オルゲナ	ⓅorⓀ ※2
├オロイグ	←↓↙+Ⓟ ※3
└オロオロ	↓↙←+Ⓟ
ウプンカ	→↓↘+Ⓟ
モヘー	→+大P ※4
モヘベ	ⓅⓀ ※5
ガブリッチョ	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ
バブリッチョ	↓↘→↓↘→+Ⓚ
チェーンコンボ	↓+中Ⓟ大Ⓟ・↓+中Ⓚ大Ⓚ ※6

※1：Ⓚボタンで良いキノコを植える
※2：Ⓟはキノコを投げるⓀは地面を滑る
※3：悪キノコはゲージ、良キノコは体力を増加
※4：軸移動
※5：ボタン押しっ放しで攻撃力増加
※6：Ⓟ押しっ放し&↓+Ⓚを押す（最大3発）



暗器、鎖鎌を使え！

基本攻略
雪舟

色々な用途がある煽鎚と囚縛。まずは、このふたつの技について知っておく必要があるぞ。
担当：若人

雪舟の技の中で少し特殊なのが煽鎚と囚縛。煽鎚なら頭上、囚縛は腰のあたりで鎖鎌を回し、小、中、大によってリーチが変化するようになっている。なお、攻撃判定は鎖の先についている重りだけなので、相手と密着した状態で大を出してもヒットしないぞ。近距離では小、または中を使い、遠距離では大といった感じで使い分けていこう。

持ち変えと追加攻撃について

さて、技表を見てもらえばわかる通り、煽鎚と囚縛には持ち変えと追加攻撃というものがある。まずは、持ち変えについてだが、これは煽鎚からならKボタンを押すことで囚縛に、囚縛からならPボタンで煽鎚へと、鎖鎌の回す位置を変えるというもの。次に追加攻撃だが、これは煽鎚、または囚縛を出してる最中にコマンドを入力すると、相手を引き寄せる攻撃を繰り出せるというものだ。この追加攻撃の後は様々な追い打ちを決めることができ、特に煽鎚からの場合は強力な連続技を決めることができるぞ。

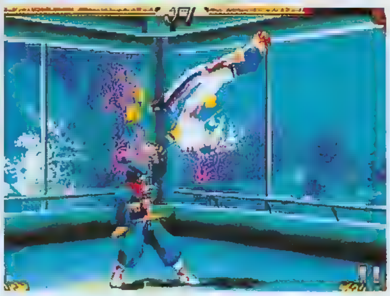
ここからの連続技については即戦力連続技で紹介しているので、そちらを見てほしい。


煽鎚からの追加入力で相手を引き寄せ、ここから連続技を狙う。

対戦で鎖鎌を使いこなす

煽鎚と囚縛を対戦で使っていく状況は、やはり連続技を決めたいとき。基本はしゃがみ中Kキャンセルから中の煽鎚、または囚縛を出し、追加攻撃まで出し切っていく。しゃがみ中Kがヒットしていれば連続技になり、ガードされたとしても有効な連係になるから、多用して問題ないぞ。

ほかにも小の煽鎚を早めに出せば、対空として使っていける。ここからスーパーキャンセルで無蜘疾風を出せば連続技にすることもできるぞ。


小の煽鎚はある程度の先読み対空技として使うことができる。

即戦力連続技

●ジャンプ中K→しゃがみ中K→中煽鎚→追加攻撃→中or大煽鎚→無蜘疾風

この連続技は煽鎚の追加攻撃のあと、もう一度煽鎚を出し、その煽鎚が2ヒットしたあとにスーパーキャンセルで無蜘疾風につなげるのがポイントだ。煽鎚の1ヒット目でキャンセルしてしまうと、相手の浮きが低く、無蜘疾風がヒットしないので注意。

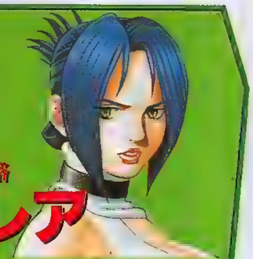
上手くスーパーキャンセルで無蜘疾風につなげたらレバガチャとボタン連打を必ずしておこう。そうすればヒット数が上がり、ダメージとバレッジブロウゲージを稼ぐことができるぞ。ちなみに、無蜘疾風をスーパーキャンセルして八蜘大蛇につなげることもできるが、威力は低く、バレッジブロウゲージがもったいないので、あまりオススメはできない。

月影　雪舟

裏斧迅	↓↘→+Ⓟ
疾斧迅	空中↓↘→+Ⓟ
煽鎚	↓↙←+Ⓟ（↓↘→+Ⓟで追加攻撃）※1
囚縛	↓↙←+Ⓚ（↓↘→+Ⓚで追加攻撃）※2
蜘糸	←↓↙+Ⓟ(小中大で出現位置変化)
鬼菊	空中でⓅⓅⓅ ※3
垂撃斬	←+大Ⓟ
武迅斬	ⓅⓀ ※4
八蜘大蛇	↓↘→↓↘→+Ⓟ
無蜘疾風	↓↙←↓↙←+Ⓟ（空中可）
EC	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーション
※1：Ⓚで持ち変え
※2：Ⓟボタンで持ち変え
※3：疾斧迅後にも出せる
※4：ボタン押しっ放しで攻撃力増加

小刻みにシュートキック



基本攻略

ブレア

ゴリ押しからのスーパーキャンセルで大ダメージ。

担当：がっちん

やはりブレアはシュートキックが主戦力となる。理由は追加入力を行えば3つに派生することができるし、多段攻撃であるためヒットチェックの確認からバレッジブロウで大ダメージを奪えるからだ。

このあたりは即戦力連続技を見てもらうとして、シュートキックを詳しく見ていこう。

まず、コマンドを入力すると3段は必ず出る。これは小、中、大で変化はない。もちろんキャンセルも可能で、小攻撃から連続技になるのが強みだ。追加入力はこのあと2回まで可能で、最後のところのヒット数で言うと5段目が変化する。

小だと軸移動。この場合だけ攻撃を行わず、相手を挑発するかのような笑い声とともに移動する。中は浴びせ蹴り。連続攻撃にはならないが、ガード後はブレア側が先に動けるのが大きい。調子に乗りすぎない程度にエンドレスで押してみよう。大は蹴り上げ。この攻撃のみ完全な連続技として成立する。ただ、有効な空中コンボが入らず、画面端限定で昇り大キックキャンセルクレセントキックくらい。しかもムズイ。

まあ、いずれにせよ攻撃の起点であることには変わりない。密着したら積極的に使っていこう。

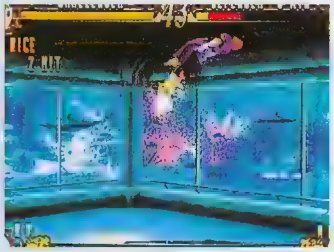


ブレアはシュートキックで攻めるのが基本となる。

その他の必殺技

で、今ちらりと出てきたクレセントキックは空中専用の技。いちおう跳び込みからヒットさせることもできるが、それは考えず、相手の跳び込みに対して昇り蹴りを使い、キャンセルしてクレセントキック。ダメージも大きいぞ。

あとスライディングアローだが、わりと相手と離れていても大なら結構届くので思い切って使ってみよう。この技も小攻撃から連続になるが、見切られにくいのでいきなり出したほうが使っていける。相手がしゃがみくらいの時はつかまないがあまり気にしないでいいだろう。もちろん、ガードされた場合はスキだらけなので、スーパーキャンセルでフォローしてもいい。



空中でのキャンセルクレセントキックは間接的な対空技。

即戦力連続技

じゃあ、ここでは覚えておきたい連続技を紹介しよう。簡単に言うとシュートキックからのフェアリーギフト。気合を入れれば半分近く減らすことも可能だ。気合を入れればと言うのは、フェアリーギフトはヒット後に小パンチと大パンチを交互に連打すると追加ダメージが入るからだ。まあ、そんなに必死になってやる必要はないが、確実にダメージはアップする。

で、フェアリーギフトに移行するのはシュートキックの追加入力1回のところ。ヒット数で言うと4ヒット目になる。通常技キャンセルから入れば5ヒット目かな。さっきも述べたように、ヒットチェックは余裕なので確実にスーパーキャンセルしたいところだ。あとは当たるまでしつこくシュートキックを出すくらいの気持ちでいい。

ブレア・デイム

シュートキック	↓↙←+Ⓚ　追加入力 ↓↙←+Ⓚ×2　※1
スライディングアロー	↓↘→+Ⓚ
クレセントキック	空中↓↙←+Ⓚ
ステップサイドキック	→+中Ⓚ　※2
サイドステップ	→+大Ⓟ　※2
ライトニングニー	ダウン中ⓅⓀ　※3
トリックキック	ⓅⓀ　※4
フェアリーギフト	↓↘→↓↘→　※5
スピンサイドシュート	↓↘→↓↘→+Ⓚ
EC	小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ小Ⓟ

ECはイージーコンビネーション

※1：1、3段目、小・軸移動、中・浴びせ蹴り、大・打ち上げ

※2：軸移動攻撃

※3：Ⓚ投げ中→↓↘でライトニングニー追い打ち

※4：ボタン押しっ放しで攻撃力増加

※5：ヒット後、小Ⓟと大Ⓟを交互に連打で追加ダメージ

ちょっと重いけど万能型デ〜ス



基本攻略

アレン

普段は堅実にゲージを溜め、チャンスにごっそり持っていけ。

担当：はまー

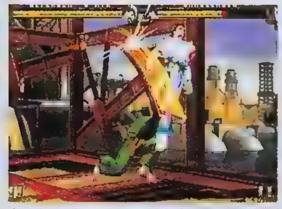
地上戦はオーソドックスに

アレンは、その性格からお笑いキャラと見られがちだが、いざ闘ってみるとこのゲームでは一番まとも（?）なファイトスタイルだったりする。

普段の立ち合いでは、しゃがみ中P or K、立ち中Kといったところで牽制する。牽制と呼ぶには少し「振り」の大きい技ばかりだが、キャンセル小ソウルフォースでペースを維持していこう。たまに、足払いをスカしつつ攻撃できる→+中Kを混ぜてもいいかも。

跳び込みには、威力の高い大Pか、めくり性能のある中Kを使おう。ジャンプ攻撃後は中攻撃から連続技を狙いたいところだが、ガードされたときはしゃがみ小Pで刻むことも忘れずに。

ゲージがあるときは、これらの連携にハードアタックを混ぜていきたい。アレンのそれは上から襲いかかるので、ガードされやすいが潰されにくく、相手のジャンプを落とすこともできる。



キャンセルのほか、ソウルフォースをガードさせてから特攻するのもいいかも。

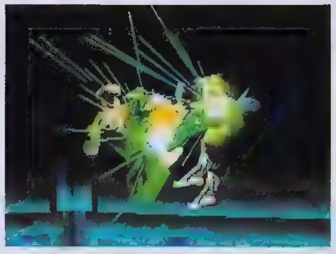
防御は堅実に

相手の跳び込みは、強ライジングドラゴンでの迎撃が確実。たまにブロウクワイツ（相殺）が起こることもあるが、反撃をくらうわけではないので大丈夫だ。

相手の跳び込みを高い打点でガードしたときや、隙を見せたときのとっさの反撃には、投げ技であるボルティングキック改を狙ってみよう。投げ抜け不可能かつ威力が高いので、攻めにも役に立つ。



小、中は下半身にやられ判定があるので、スーパーコンボに潰されてしまう。



通常投げと違い、ジャストヒットに対応している。連打忘るるべからず。

即戦力連続技

●ジャンプ大P（↓しゃがみ中P）↓しゃがみ中K↓小ソウルフォース（↓スーパーコンボ）

EX時代からある伝統かつ重要連続技。アレンの必殺技&ハードアタックは、ガードされたらとりあえずファイヤーフォースにつなげておけば安全だ。

●ジャンプ大P↓立ち中K↓（大ジャスティスフィスト↓トリプルブレイク）×1〜4↓ジャンプ大P↓立ち小P↓ジャンプ大P

画面端のメイン。ゲージがあるかぎりジャスティスフィストを叩き込み、最後は通常技でダメージを取ろう。

●（めくり）ジャンプ中K↓しゃがみ小K×1〜2↓大ライジングドラゴン（×1〜2）↓ファイヤーフォース

反撃防止用。起き上がりにも使えるので覚えておこう。

アレン・スナイダー

ソウルフォース	↓↘→+Ⓟ
ライジングドラゴン	→↓↘+Ⓟ
ジャスティスフィスト	←↓↙+Ⓟ
ボルティングキック改	→↘↓↙←+Ⓚ+Ⓟ ※1
うりゃー！キック	→+Ⓚ
ジャンピングナックル	ⓅⓀ　※2
ファイヤーフォース	↓↘→↓↘→+Ⓟ
トリプルブレイク	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ラッシングアサルト	↓↙←↓↙←+ⓀⓀ
ラッシングアサルト追加1	↓↘→+Ⓟ
ラッシングアサルト追加2	←↓↙+Ⓟ
ラッシングアサルト追加3	→+Ⓟ
ラッシングレイド　※3	↓↙←↓↙←+ⓅⓅ

※1：コマンド必殺投げ

※2：ボタン押しっ放しで攻撃力増加

※3：ゲージ3つ消費

踊ればメシも上手くなる！

ダンスダンスレボリューション

もうハードモードはクリアできたかな？
そんな君のために、今回も耳寄りな話を
持ってきたぞ！

担当：神保舞踊倶楽部

Today'S Pickup
BUTTERFLY
Smile.dk HARD

今回紹介するのは、巷でホットなナンバー「BUTTERFLY」。ダンレボのメインテーマとなっているだけあって人気も高く、覚えやすく踊りやすい。

今回は「BUTTERFLY」のハードモードを解説しよう。この曲の見所は、前半(5～8)にやってくる「ボックス」と「両足跳び」パターン。

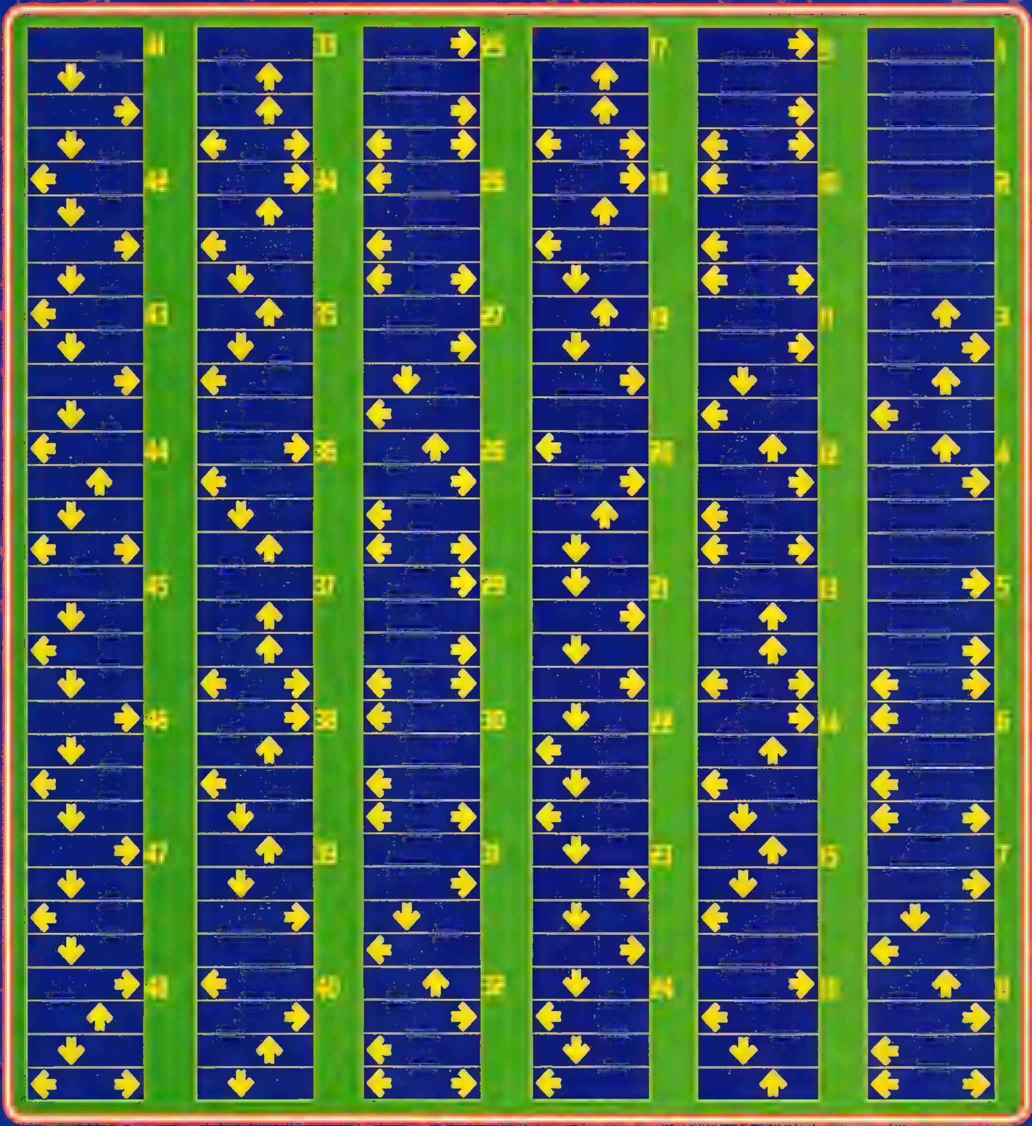
このゲームに頻繁に出てくるパターンなので、ぜひ覚えてほしい。詳しくは、隣を読んでね。

ボックスを踏め！

「BUTTERFLY」に頻繁に出てくる7～8のパターン。最初はタイミングが取りにくいが、覚えてしまえばカッコよく踊れるぞ！







超素敵だ!! ひみつコマンド大公開

「アナザーモードの巻」

いや～オレを苦しめたパラノイアもついにクリアしちまったし、DDR人生もそろそろ極まってきたかあ?と遠い目をして調子こいてるアナタに朗報!

DDRはハードモードで終わりじゃないわ!その上のランクとも言える「アナザーモード」っつう、ごっつい難度のモードが隠されているのよひろみッ!

…さて、当コーナーで公開されているコマンドを入力してみるとあらあら不思議。普段は何てことなかったあの曲もこの曲も、「何だか矢印がむっちゃ増えてるってカンジー!?」と、新鮮な気持ちでプレイできちゃうのさ。

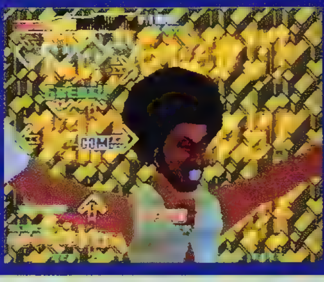
コマンドが成功すると、イージー、ノーマル、ハード、全ての曲の難易度がむっちりと上がるので、さんざん踊り尽くしたマイフェバリットナンバーを、もう一度極め直すことも可能だ。

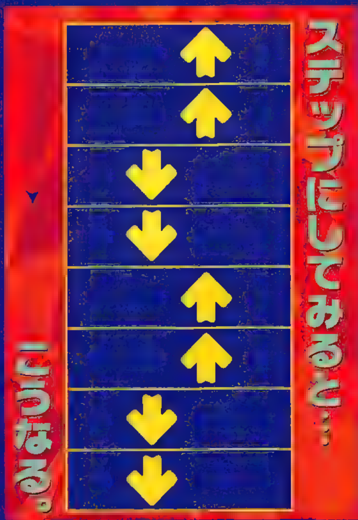
フトコロに余裕のある方は、今すぐゲーセンに行ってDDRにクレジットを入れ、何も言わずにお気に入りのナンバーでアナザーモードを選んでみてくれ。

くれぐれも言っておくが、昼飯代削ってゲーム代に充ててしまうとこのハードなアナザーモードでは貧血になりがちなので注意が必要だ。



この画面でコトを行うと、未知の世界の扉が開くぞ。


シーケンスデータが凶悪化!こいつは長く遊べそうだ～。



アナザーモードコマンド

プレイモードセレクト時に、フットパネルの入力を↑↑↓↓↑↑↓↓と行う

ダンサーの邪魔をしないように!


あんまりプレイヤーに接近し過ぎると具合悪い。いわゆる「踊り子さんには手をふれないように」って奴だ。


後ろで待ってる間もステップの練習を試みてみよう。でも調子に乗って大暴れするとちょい迷惑って奴だ。

待ってる時間を有効活用!

DDR無法者 Act.3 ギャラリー無宿編

基本的に好き勝手にギャラリーをやっていいダンレボだが、中には「おいおい、外野ウゼえよ」と、眉をひそめられる観賞法も存在する。今回は、皆と一緒に「愛されるギャラリーになるため」について考察していこう。

できるだけノリノリ(…。)で場をもりあげよう!


仲間内で遊ぶときには是非。知らない人が踊っている時はひとまず様子を見とくのが世渡り上手って奴だ。

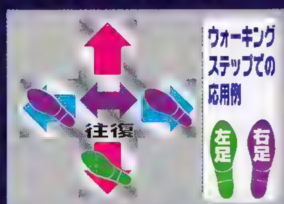
DDRインターセプト



連載第3回目となる今回のお題は『ウォーキング』と呼ばれるステップについて。直訳すると「歩いている」の意味通りで、あまりにも有名な、かの「ムーンウォーク」もこれの一種。

んでもって、我らがDDRにおいても特定のステップを繰り返す多くのポイントで、ウォーキング(足踏み?)を組み入れて、かっこよさげにアレンジしていくことができたりもする。

その中でもハードモードにある「STRICTLY BUSSINESS」は特徴的で、左上に例としてあるテンポの速い→↓←部分などは正面を向いてステップを踏んでいくよりも、思い切って横を向いて↓を左足、→と←右足で歩くようにするとかなりよさげ。『PARANOIA』の後半部分にも応用が効くのでマスターして損はない。ただし、フットパネルから転落(実話)しないでね。



ボックス図


テンポ良く→・↓・←…と駆け足でステップを踏んでいこう!

背を向けて
今日も散らせる　秋ざくら

川柳を送ってくれたたくさんの皆様には大変感謝してえます。今回は無理だけど、近いうちに特集を組むので、さらに気合を入れて送ってきてくれ！

読み手：東京都　早乙女 夕姫さん

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライブプラスプラス™



OHという選択肢 Part2

担当：マディオヌトツ

前回は「OH、特に⇨Hは強い」という事実と、それが立証できる状況を提示するに止めたが、今回は全キャラの⇨Hの能力を判別し「使えるか使えないか」を考えていこうと思う。もちろん、まったく使えないというキャラはいないので、その後の選択肢を考える上で参考にしてもらうといいだろう。

求めるのは硬直かダメージか…

ここで言うOHとは、言わずと知れた⇨Hのコマンドで出るもの。これを特別視する理由については前号で触れたが、もう一度復習しておこう。

まず単純に発生（一律10フレーム）が早い。これに伴ってかどうかは分からないが、打撃の出かかりを「吸う」能力が高く、タイミングを合わせれば起き上がり中段蹴りを吸うこともできる。よって相手の選択肢のうちの2つ、つまり「立ちガードするか手を出していくか」を同時に潰すことができるというのが、最大の利点だ。

しかし欠点もあり、OHの特徴である間合いが、他の高威力なものに比べて狭いこと、単体での威力に乏しく、その後の選択肢に勝たなければ意味がなくなるのが辛いところ。これさえ克服できれば何も言わず多用していけばいいが、そこは⇨Hの性能によって異なる。よって下の表で、その点を確認してほしいというわけだ。

基本的には『ダメージタイプ』と『硬化タイプ』の2つに分類でき、どのキャラのものが高性能かは一目瞭然ではあるが、他の技との兼ね合いもあるので一概には言えないところがある。もちろん個人のプレイスタイルにも関わってくるので数値を知って多用するも良し、控えるのも良し。うまく活用していこう。



ダメージタイプは即効性の威力ガウリ。硬直は短い。



硬直タイプは威力0。だが、その後は非常に有利。

OH（⇨H）性能表

キャラ	技名	ダメージ	硬差	形態
かすみ	彩桜	0	10・15	桜吹雪と共に位置交換。相手を正面におく。
ザック	ティー・カウ・コーン	40	10	膝でダメージを与えた後、相手を正面に。若干距離が離れる。
リュウ・ハヤブサ	槍影狩	35	7	腕を決めつつ位置を交換。与える硬直時間が短い。
バイマン	ネックホールドスイング	0	10・15	バイマンにしては珍しくダメージは全くなく相手の背後をとる。
レイファン	鑚擰臂摔	40	10	ミゾ落ちに膝を入れつつ位置交換。距離が離れ細かい手技が届かない。
ゲン・フー	圧手	0	15・20	相手の腕をとり前に押し出す。与える硬直時間が最も長い。
ティナ	ハンマースルー	0	10・15	派生コンボの1発目。若干距離が離れつつも背後をとる。
バース	一本足頭突き	35	10	頭突きでダメージを与える。相手を正面におき若干距離が離れる。
ジャン・リー	カウンターナックル	30	10	引き込んで肘鉄をくらわす。ダメージが低めなのがネック。
あやね	雪刀	30	7	雪の結晶と共に位置交換。ダメージが少ない上に硬化が短い。

※硬差の項目で2つの数値があるものは左がノーマル時、右がカウンター時を表します。
※⇨Hの出の早さは一律10フレームです。

P.S.GAMEST Q&A G
Q：ライターのみなさんが初めて遊んだゲームは何ですか？／宮城県　P.N.ザク監君　A：いろいろ聞いたんですが、古いライターはインベーダー近辺で謎に包まれていてわかりません。そこで、初めてやりこんだか、または初めて印象に強く残ったゲームを聞いてみました。スペースパ←

効率の良い選択肢を迫れ！

全キャラの⇨Hの性能をある程度理解できたなら、それをくらうにしても実戦で生かさなければならない。くらってしまってすごく硬直しているのにしゃがみPで防ごうと躍起になってしまったり、逆にたいして硬化していないのに必死にガードの選択をしてしまっている等…。こういった無駄な動きを極力排除したいものだが、それは何もくらったときだけとは限らず攻めるときにも言えることだ。

カウンターの見えざる威力

⇨Hを決めて攻撃側に回ったとき真っ先に確認しておきたいのがカウンター（カウンターホールド）か否か。もちろん全キャラ一応は確認しておきたいが、最も求められるのはカウンターで硬直が変化するもの。つまり、かすみ、バイマン、ゲンフー、ティナの4キャラ（その他は威力が上がるだけ）だ。

まず、かすみ。正面に相手をおくので背後をとるものよりは若干攻めづらいが、カウンターで飛龍脚（⇧K）が確定するのが嬉しい。使っている人は分かると思うが、飛龍脚はノーマルヒットでクリティカルを誘発、しかも「頭やられ」なのでレバガチャでの回復は不可。よほどうまく回避されない限り、実戦では空中コンボにつなげることができるはずだ。

バイマンは背後OHが強力。相手が少しでも戸惑えばスリーパーホールドが決まるが、確定ではないのが残念。ただしカウンターだと背後投げが確定（要ダッシュ）するので、これは見逃さずに決めておきたいところ。また背後から浮かせ技を入れるとカウンターにはならないが、浮きは高くなるので空中コンボが決めやすくなるということもバイマンに限らず覚えておこう。

ティナはバイマンと同じタイプ。つまりカウンターでダッシュ背後投げが確定するので、ジャーマン（H+P↓⇧H+P）からの派生もしくは投げっぱなしジャーマン（⇨⇨H+G）、どちらも高威力なので狙っていきたい。ちなみにJ・O・S（⇨H中⇩⇧H）は派生コンボとなっているがなぜか抜けられないので、ノーマル時でも確定の大安定技なのだ。

ゲンフーはその硬直時間の長さから、確定する打撃技の幅は広い。しかし威力的には今一なので、あまりそれらに固執しないほうがいいだろう。



かすみの⇨H。カウンターであることを確認。



⇧Kが確定ヒットして強めのクリティカルが発生する。



背後をとるタイプもカウンターは重要。



背後投げが確定するが、それほど凄い威力ではない。

基本攻防があってこそ

⇨Hからの確定する技を知っていて、それを着実にこなすのは悪くはないがベストではない。なぜなら、このゲームの最も効率の良いダメージ源は「ホールドに対して投げ技を入れる」ことにほかならないからだ。

よって投げ技が確定する状況が訪れても打撃技を叩き込んだりして、相手のDHを誘うという基本攻防を決して忘れてはならない。ここに挙げていない4キャラ以外はなおさらというわけだ。

また、それらを守りつつも戦略の中に⇨Hを組み込みにくいキャラがいることも確か。そういったキャラ（もしくはプレイスタイル）の場合、無理に使う必要はないが驚異的な「吸う」能力だけは、あって損することはないので起き攻めには活用していこう。

対CPUにお困りのあなたに…

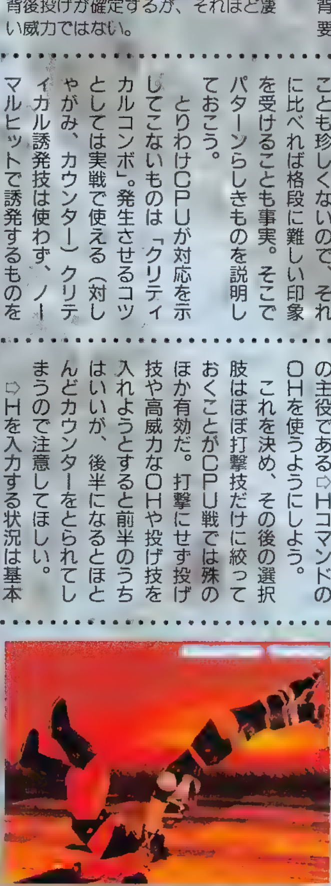
このゲームを初めてやった人の感想でよく聞くのが「CPUが強い」というもの。確かに最近の格闘ゲームは初プレイで1コインクリアできることも珍しくないので、それに比べれば格段に難しい印象を受けることも事実。そこでパターンらしきものを説明しておこう。

とりわけCPUが対応を示してこないものは「クリティカルコンボ」。発生させるコツとしては実戦で使える（対しゃがみ、カウンター）クリティカル誘発技は使わず、ノーマルヒットで誘発するものを多用するようにする。極端な話、これだけを延々繰り返しよろけたらコンボ…、という単純なものでも十分クリアすることは可能だし、よろけが回復されることもほぼ皆無。さらにCPUはデンジャーゾーンで受け身をとる確率が低いので、追加ダメージにも期待できる。

この方法がどうにもうまくいかない（キャラにもよるが…）という人は、このページの主役である⇨HコマンドのOHを使うようにしよう。

これを決め、その後の選択肢はほぼ打撃技だけに絞っておくことがCPU戦では殊のほか有効だ。打撃にせず投げ技や高威力なOHや投げ技を入れようとすると前半のうちはいいが、後半になるとほとんどカウンターをとられてしまうので注意してほしい。

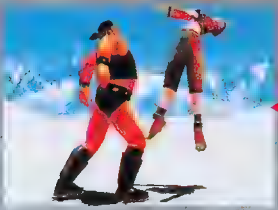
⇨Hを入力する状況は基本的にどこでもよく、多少暴れられても気にせず入力していくこと。ただ、このパターンは硬直タイプの⇨Hよりもダメージタイプのほうが幾分楽なようだ。



そりゃ～事故もある。だが前作よりは厳しくないぞ。



CPUはOH、特に⇨Hにかなり弱いのだ。



その後の選択肢は打撃オンリーでOK。一気に減らそう。

デドアラ 川柳批評

今回、早乙女さんの「背を向けて…」を選考した理由の1つには、川柳らしい言葉の並べ方とこれを読んだときにゲーム画面がすぐに頭に浮かんだからです。ま、なぜ「秋ざくら」なのかは多少疑問なのですが、川柳独特の意味の曖昧さというか、そういうもんでスポイルされるのでいいでしょう。

さらに決め手となったのは、これが時事ネタとして恰好だったという事実もあります。なぜ〝時事ネタ〟と成りうるか？それは本人も分かっていないでしょうが「散らせる桜」とくれば…。そう、遠山の金さん。金さんとくれば、松○弘○。ワイドショー関係の番組が始まれば、毎回と言っていいほど今（11月初め）これしかやってません。どうでもいいのはもちろん、あの芝居じみまくった会見…。月並みながら…。「他にネタないんかい！」

《設置店の皆様へご協力のお願い》

ディップで体力ゲージをスモール（＝ダメージが高くなる）にして設置しているお店が多いような気がします。恐らくはお客さんの要望だとは思うのですが＋＋は普段の威力は低くてとも、カウンター時でそれを補うゲーム性を有しています。威力を上げてしまうと技によっては1発でほぼ終わってしまい、ゲーム性が著しく損なわれてしまうので、できればノーマル設定にして下さい。そのほうが後々に良い結果を生み出すと思うのですが…。

P.S.GAMEST Q&A G →ニック（ぜんじ）、ジグザグ（ディグダグ海賊版）（KMT）、ラリーX（善之字）、グラディウス（MVP）、ボスコニアン（KAL）、イー・アル・カン・フー（CHU）、カメレオンアーミー（N，O）、ペンゴ／バックランド（田渕）。う～ん、古すぎる！（石井ぜんじ）

ティナ

たった2回で相手を絶命しうるJ・O・サイクロン。問題は、いかにカウンターでこの投げを狙うかだ。

担当：書之字元帥

ティナをさわったとき、とりあえず誰もが最初に思うのが、打撃の貧弱さ。確かに、ティナの打撃は素直すぎて、相手のガードを揺さぶるのに適したものは少ない。しかし、いったんクリティカルヒットを奪ってしまえば、相手はそのたびに「体力の半分を賭けた選択」を迫られることになるのだ。J・O・サイクロンという戦慄の投げによって…。

戦慄のシナリオ

ダメージ80を誇るJ・O・サイクロン。もしも相手のDH中にこの技をきめることができれば、カウンター投げとなり、ダメージは1・5倍の120にも及ぶ。デドアラ＋＋のノーマル設定時の最大体力は240なので、カウンター投げを2回決めただけで、相手は絶命することになる。

もちろん、ティナの戦術はこの技を中心に組み立てていくことになるのだが、J・O・サイクロンはコマンド入力にやや複雑なステップ（しゃがんだ状態から⇨⇩＋H＋P）を必要とするので、その場からいきなり出すことは難しい。

そこで、カウンターのJ・O・サイクロンへの布石として、相手がDHを出さざるをえない状況へと追い込んでやる必要がある。その状況とは、ずばりクリティカルヒットを発生させること。クリティカルヒットによってよろめいている相手は、ティナの空中コンボを警戒してクリティカルDHを入力せざるをえず、その隙にしゃがみダッシュで接近して、J・O・サイクロンを狙うという寸法だ。



見よ、カウンターJ・O・サイクロンによる法外なダメージ！死ねる。

クリティカルを狙う2つの技

さて、ティナでクリティカルを狙うために、実際に使う技は、エルボー（⇨P）とバーティカルバックチョップ（◆P）の2つ。前者はしゃがみ状態の相手あるいはカウンターでヒット、後者はカウンターヒットのみでクリティカルヒットが発生するが、後者は技の出始めの姿勢が低く、相手の技に潜り込みながら攻撃できるという特性もある。

どちらの技も、単体で出した場合はガード後に反撃されてしまうが、エルボーの場合はその後にアルティメットコンボ（⇨PPK）、バーティカルバックチョップの場合はその後にバーティカルハンマー（◆P⇨P）という連携があるため、そうそう反撃されることはないだろう。

通常の立ち回りは、しゃがみダッシュ（⇨⇨）で相手に接近しつつ、これらの打撃技でクリティカルヒットを狙う戦術がメインになる（相手がガードを固めがちなら、いきなりJ・O・サイクロンを狙うというのもいい）。

そして、首尾よくクリティカルヒットが発生した場合は、大本命のJ・O・サイクロンといくつかの裏の選択を使い分けて、相手の体力を奪っていく。この選択については、下表にまとめてあるので、そちらを参照してみよう。

OHで心理的死角を突け！

ここまで、ティナの主軸となる戦術について説明してきたが、何度かこの作戦で痛い目にあった相手は、戦術をやや防御寄りにシフトしてくる可能性がある。具体的には、エルボーやバーティカルバックチョップのレンジ外から技を散らして、接近戦を嫌うようになるのだが、ティナは打撃戦に弱いので、やや遠めからの撃ち合いに付き合うのはあまり得策ではない。

こういったときには、OHのハンマースルー（⇦H）を使ってみよう。相手はティナをエルボーや投げの間合いに踏み込ませないことを第一に考えているはずなので、それよりも遠くから伸びてくるOHには無警戒なケースが多い。



ハンマースルーで蹴り起きを捕らえ、起き攻めの無限地獄に叩き込め！

もちろんハンマースルーのあとは、J・O・S（⇨⇧H）まで追加入力をしておくことを忘れずに。

また、OHは起き攻めにも役立つ。相手の上段蹴り起きや、立ったまま起きあがる相手には、起き上がりに重ねるハンマースルーで簡単に捕まえることができるので、これを警戒してしゃがみ蹴りを出す相手に対してのニーボンバー（⇨H）と合わせて、一度寝かせたら2度と起こさないくらいの起き攻めを心がけよう。

対ティナ この技に反撃しろ！



肘→裏拳の次の攻撃は、連携の終着点。ガードしたら投げで反撃しよう。

対ティナ戦の要反撃ポイントは、肘→裏拳から繰り出される一連の連携の終着点。

肘→裏拳からは、中段攻撃の膝蹴り（アルティメットコンボ）、下段攻撃のしゃがみ裏拳（スピンナックルコンボ）、同じく下段攻撃のロードロップキック（ロードロップコンボ）へと派生するが、膝蹴りは立ち投げで、しゃがみ裏拳とロードロップはしゃがみ投げでガード後に反撃が可能だ。

ディレイを読み切ったら、絶対に反撃しておきたい。

クリティカルヒットからの攻め



エルボーは、ガードされてもその後の派生があり、使いやすい。



浮かせ技はたった一つ。これを餌にして相手のCDHを誘う。



重量級相手には、この部分をロードロップコンボに変えていく。



相手にしゃがみダッシュでにじり寄り、プレッシャーを与える。



大本命。カウンターで2回きめれば、相手の全体力を奪える。



出始めのモーションは姿勢が低く、潜り込みながら攻撃できる。



相手のCDHを読んだら、再びクリティカルを狙うのも手だ。



回復後にしゃがむ相手には、しゃがみ投げを狙ってみるのもいい。

レイファン

DHの恩恵を受けて育った娘、レイファン。ホールドのスペシャリストを目指そう。

担当：かっちん

レイファンの特徴をひとことで言えば、やはりDHになる。理由は何といってもDH後に確定で入る技があるからだ。

ただ、問題は何といってもカウンタースローの存在。各キャラが保有する最大ダメージの投げ技をくらったことを考えると、何とも頭が痛くなってくる。まあ、そんな諸刃の剣を持ったキャラではあるが、自分の読みに自信を持ってトライしてみよう。

押してこそDH

DHのやり方は誰でも知っている。単にHボタンを押すだけ。でもどのタイミングで使えばいいのかがムチャムチャ難しい。

まず一番のオススメは、相手の多段攻撃をDHする。なかには連続ガードになってしまい不可能なものもあるが、ディレイを使ってくる場合もあるので、まずは積極的に狙っていく。

そして、切っても切れないのが投げとの相性の悪さ。技と技の合間を狙うよりは、ひとつの技の途中でDHを使うほうが投げられてしまう可能性は格段に減るので、安全にいくならこのタイミングがいいだろう。もちろん、最低でもDHを入力したら同時にH+Pの投げ抜けも入れ込んでおきたい。



カウンタースローのダメージは痛いが、DHを使ってみよう。

もうひとつのタイミングは、レイファン側の技をガードされてしまったあと。ただデドアラでは、ガードされると投げ確定なのだが、実戦レベルではちとキツイという技がゴロゴロある。ということは、相手が投げるタイミングが遅れてしまったために、こちらのDHが出る。よって、余計にカウンタースローのダメージを上積みしてしまうことも少なからずあるのだ。

確かにその状況でしゃがみPを出していれば投げを回避することはできただろう。ただ対戦は読み合い、心理戦である。2択のロスとゲインが大きいこのゲームでマイナス思考は絶対ダメ。すっぱりあきらめて、その後を柔軟に対処することを考えよう。

DHしてからが華

何かいきなり読み合いから始まってしまったが、ここからはDH後にどう技を組み立てるかを考えよう。

まず、ひとつの大きな柱を作っておくといい。左の表を参照にしてくれ。この太いラインの連続技は全キャラに有効な連続技なのでとくにオススメ。ただ、問題は多段であるがゆえにクリティカルDH(ピンポイント)される機会も大きくなる点ということである。どこまで狙っていくか(できるか)は相手次第。

で、DH・抱虎帰山まではほぼ完全な確定。ガードされてしまうのは単純に入力が遅かっただけだ。抱虎帰山は放っておくと相手はダウンしてしまうので、すかさず打撃で追い打ちをかけたい。

●抱虎帰山のあと

まず、一押しの技は懶紮衣。ダメージもバリエーションも大きく広がるのが魅力的だ。まずはこの技をしつこく出して、対応されるまでは変える必要はない。



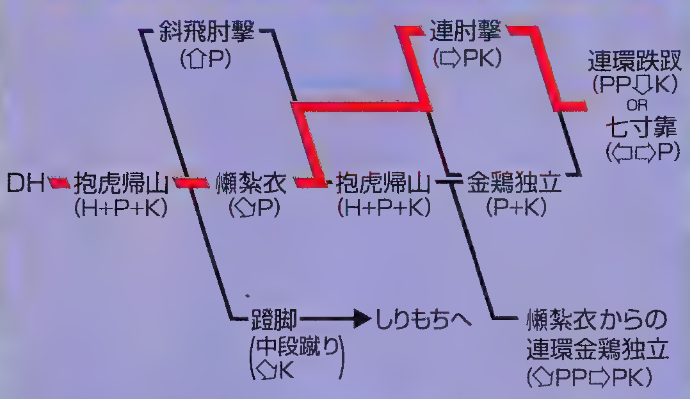
DHに成功したらすかさず抱虎帰山をたたき込む。遅れるな。

そして、裏の選択肢は斜飛肘撃と蹬脚(中段蹴り)。ただ、斜飛肘撃はレイファンには当たらず、ティナは逆足だと入らない。それ以外のキャラでもまったく回復しないことがヒットの条件。

これは実戦ではあり得ないので、実際は中段Pのクリティカル DHを入力してくる相手に有効となる。

蹬脚は、相手がしりもちで

ディフェンシブホールド後の打撃技ルート



※太線は全キャラに対して連続技。ただし、ハヤブサ、バイマン、あやねはヒジがスカるときがあります。
※七寸靠に変えるキャラは、バイマンとバースです。



そして懶紮衣。クリティカルDHされるまでは使っていく。

間合いが離れてしまうがとりあえず安定。その後の確定はないが、攻めのリズムを継続させられれば問題ない。

●懶紮衣のあと

ここは連肘撃と金鶏独立の中段PかKに上段攻撃の抱虎帰山を加える。ダメージ的には連肘撃だが、相手を混乱させるためにも中段Kも使っておきたい。

抱虎帰山は上段Pで対応なので読まれにくいのが利点。

またこのポイントに限ったことではないが、投げは常に狙っていく。レイファンの使う投げはDHを投げるのなら裡擤臂摔(⇩⇧⇦H+P)、ガード後の返し技で使うのであれば野馬分鬃(⇦H+P)にするといいだろう。

●2回目の抱虎帰山のあと

ここの抱虎帰山までくるとクリティカルゲージいっぱいで何をヒットさせても相手はダウンする。よって、中段Pは連肘撃という選択肢はなく懶紮衣からの連環金鶏独立を入れてしまおう。コマンドで言うと⇦PP⇨PKとなる。

また、金鶏独立だと空中コンボも入るのでおいしいのだが、間合いを詰めないと入らないし回復もされてしまう。裏の選択肢としてはちょっとインパクトが弱いか。

●浮かしたあと

ここまで、いろいろなルートで相手のクリティカルDHをうまくくぐり抜けたのなら(入力して来ないなら確定)、相手は浮いている。入れるコンボは連環連環跌蹴で重い相手なら七寸靠がいい。

経験で柔軟な対応を

やっぱりレイ・ファンはDH後の攻撃にすべてをかけてみよう。クリティカルDHを入れてこない相手なら圧倒的に強いぞ。問題はどれくらい対応されるかだ。このあたりがちょっと受け身に回ってしまう感があるが、鋭い読みで切り抜けていこう。

対レイファン連肘撃



反撃したい技は連肘撃の2段目。同じ性格の技の金鶏独立。

レイファンと対戦するうえで反撃しておきたい技は連肘撃の2段目だ。もちろん返す技は投げ。また、金鶏独立単体でも同じ性格の技であるので同様に扱っていい。

連肘撃は知ってのとおり、1段目がカウンターヒットか相手がしゃがんでいないと連続攻撃とならない。ヒットすれば空中コンボが入るだけに多用していきたい技ではあるが、反撃されることも覚悟のうえで使っていくことになる。

P.S.MESSAGE

G グラディウスⅣも出ることだし、そろそろ3画面筐体で新作ダライアスがやりたい。タイトさんお願いします。／埼玉県　P.N.初代が一番好き君
◆タイトーさん、ここは初心に帰るという意味でも、次のダライアスは大型筐体でいきましょう！僕も切にそう思います！(こーじ山下)



ノーマル設定を切に希望!!

SPIKEOUT™

スパイクアウト

DIGITAL BATTLE ONLINE

今回でSTAGE1がめでたく終了。
体力が全回復するので気合をいれよう。

担当：猫&予

知って得する様々な技 各種テクニック集

超重要NEWコンボから、意味なし技までメニュー盛りだくさん!

超実戦的NEWコンボ

新たに発見されたのが、連続技から気絶させるという非常に優れたコンボである。

このコンボは、

●ビート3発キャンセルレベル3チャージのグロッギー攻撃

というのがそれ。

以前紹介したビート3発からチャージ3発につなぐのを応用したものだ。つまりビートの3発目はチャージボタンでならキャンセルをかけられたのですね。ここにきて解明された重要事実!!

やりかたについて補足しておくと、チャージの段階をレベル3までためるまでの時間を考えて、最初はビートで殴りかかるちょい前からチャージボタンを押していこう。

そして目の前の相手にビートで殴りかかり、3発たたきこむ。このとき、ビートボタンは3回連続で押してしまってすぐにチャージボタンを離すわけだ。この操作はタイミングが早すぎるとグロッギー攻撃が出ず、遅すぎるとキャンセルにならずに反撃を受けやすいので多少の慣れは必要だが、強力なので絶対にマスターしていきたい。

このコンボの利点は、4発で相手を行動不能にできるから複数の敵を相手にしても周りからの攻撃を受ける前に次の行動に移れるところ。さらには、気絶しているので安全に投げに行け、周りを巻き込んでいけるのだ。もちろん一対一ならば転ばすことなく仕留められるので、タイムの節約にもなる。

ただし、ボスはなぜかこのコンボを避けるので注意したい。欲張らずに普通に対処していこう。



ビート3発出している間もチャージを溜めておいて、



すかさずキャンセルをかけて、「はい、昇天!」という塩梅。

パンチ投げを極める

投げで敵をどんどん転ばしていくのが重要なこのゲームで、ビートボタンによる隙の少ない攻撃から強引に掴みに行くのは多少の危険があるものの有効と言える。

というのも、投げに行かなければ囲まれてしまってより危険になることも考えられるからだ。

というわけで今一度パンチ投げについて見直してみよう。重要なのは、パンチののけぞりが終わったところにすぐに掴めるようなパンチの隙が何発目にあるか?ということである。キャラごとに再確認していこう。

スパイク、ホワイトの両名は、ビート1発、2発のどちらからでも掴みやすい。威力をとって2発からいくといい。

テンシンはパンチの隙がやや多目なので、基本的に1発から掴んでいかないと反撃を受けやすいので注意。

リンダはビートではなくてチャージ1~2発から掴んでいこう。チャージの基本攻撃のほうが隙が少ないためだ。



パンチをどこで止めるかが問題。リスクを少なくしよう。

発見!! 挑発伝説か?

近年の某有名なジャンルにおいて一つの共通行動、「挑発」。相手に自分のセクシィ度合いを評価してもらい、「どうよ俺様は!?」…というわけでなんとスパイクアウトにもあったんだな。レバーを半回転させてビートボタンで「ウハハ…どうよ」…と思いきやセリフは「サンキュウ」!協力プレイならでは!!



体力が増えたり、攻撃力が上がるので、…というのはウソ。

P.S.MESSAGE G NAOMIボードも出ることだし、アーケーダーを復活してください。第1回はNAOMIボードのつなぎ方でしょう。／東京都 P.N.KSZ君 ◆いいかもね。我思うに、アーケーダーはマニアックになりすぎないのがミソ。基板てだけで、なんかムズいイメージあるしな。（マウント）

◀ステージ1をクリア!▶ 2P大作戦 その4



いよいよステージ1の大詰めエリア6。このエリアをクリアできれば、ステージ1が終了となってくれる。

さて、MAPを見てもらえば分かるとは思うが、このエリア6は基本的に一本道。スタート直後の狭いスペースでは、敵に囲まれないように注意しながら闘っていく。


ダメージの高い羽交い締め〜ジャンプ投げはここまで来るともはや必須。きちんと使ってる?

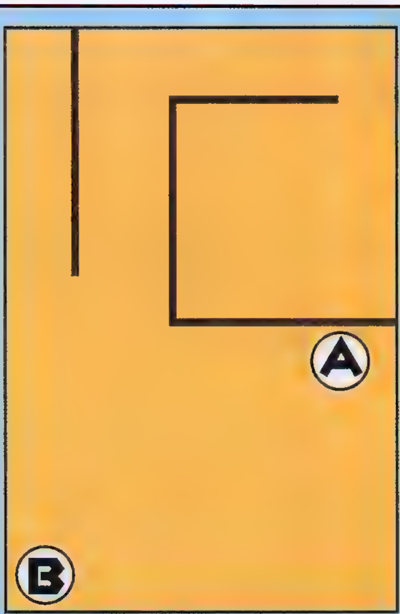
具体的な闘い方は、いままで通りにB+Cで正面の敵をダウンさせ、残った敵を投げていくのが基本。ただし、さすがにこの辺りまで来るとザコの体力も増え、こちらの行動に対する反応もかなり良くなっているので、スキの少ないB（リンダのみC）で相手の動きを止めてから、掴み→C（羽交い締め）→J→Bといったダメージの高い、ジャンプ投げコンビネーションをメインで使っていくこと。

また、周囲にいるほかの敵が近づいて来ないようならば、掴みと羽交い締めの間にB×2を挟んで見てもいい。

これ以外の注意点としては、下り坂になっている一本道の部分で闘う場合がそれ。特に自分よりも下（低い）に敵がいる状態が要注意で、こちらに向かって大ジャンプキックを頻繁に狙ってくる。このため、坂道での戦闘はできるだけ避けて一気に走って降りてしまうか、誘導して上まで連れてきてから倒していく。

どうしても坂道で闘わなければならないような状況へと陥ってしまった場合は、自分よりも低いところにいる敵を優先的に攻撃していくことでうまく対応していこう。

STAGE1-6 敵出現パターン



S	5（ライフ小）
A	2+1+0+1
B	2+0+1+0+1（ライフ大）
B	ザコ×6、BOSS（パイス、ライフ大）

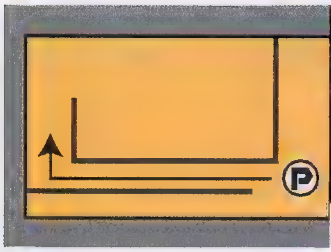
◀STAGE1 AREA6▶ BOSS



うまく誘導してボスとザコを各個撃破していこう!!

実はこのエリアのボスも出現と同時に、特定のポイントへとプレイヤーが移動しておくことで、エリア2と同じようにボスと同時に出現するザコを分断することが可能。具体的にはボス出現と同時に図1-1の部分へと走って逃げ込んでいけばOK!

こうすることによって、ボスは坂道の手前のラインよりもこちら側へと近づいてこなくなる…といった寸法だ。

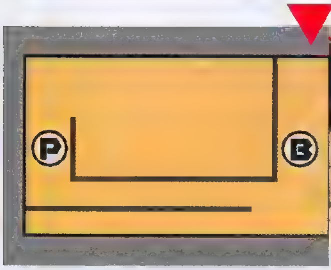




AorBポイントから出現した最後のザコを倒したら坂道をダッシュ!


基本的には攻撃をすかして、その硬直を掴みに行くようにしていけばかなり楽に闘える。

後はザコを1人ずつ坂道のほうへと誘導して倒して行くわけだが、道中のところで説明した通りに自分よりも低い位置にいるザコを優先的に攻撃していくこと。また、見た目は同じでもボスと同時に出現してきたザコは体力が多く設定されているので、タイムを節約する意味でも背後ジャンプ投げがメイン。効率よく倒していくためにも掴んだ後にB×2を入れていこう。




ボスが坂道の下辺りでうろうろし始めたら、ザコを倒しにいこう。


ダウンさせた後の起き上がりに近づいてBを空振りして下がると…、


スペシャルアタックを誘うことができるので後は掴みにいくだけ。

基本は背後ジャンプ投げ!

さて、ザコをすべて倒したら当然ボスを倒しにいくわけだが、さすがはステージ1のラスボスとあって体力も多い上にいままでのボスでは考えられない攻撃をしてくる。

そのひとつめが無敵による高速移動+連携回避がそれで、具体的にはこちらの連携攻撃がヒットしている最中でも無敵を使って抜けてくる。このため、協力プレイならではの掴みを使ったパターンも抜けられてしまうことがある。

そしてもう一つがスペシャルアタックを使ってくる…といったこと。しかし、これに関しては基本的にダウン後の起き上がり以外はほとんど使ってこないので知っていれば問題なし。逆にこれを誘って硬直を掴みに行けば少ないリスクでダメージを与えていくことができるようになる。

P.S.MESSAGE G まさかアタリのゲームが巻頭スクープになるとは思いませんでした。さすがゲーメストと思える一瞬でした。／栃木県　P.N.歩き人君　A　アタリとゲーメストとの絆は世界一ィィィ！ガントレットレジェンドの国内販売の暁にはどっぷり攻略していくよ。（アタリ担当：ノリック）

募集! カオスヒート Q&A

ゲームが発売されて1カ月半、街のゲームセンターでも、なかなか思うように先に進めないプレイヤーをよく見かける。ゲーメストでも毎回攻略記事を掲載していく予定だが、これから始めるプレイヤーもいるはずだし、そういうプレイヤーをフォローしていきたい。

そこで我々は、「カオスヒートQ&A」なるコーナーを設立。面クリアのコツ、ボスの倒し方、ゲームに関するちょっとした質問など、何でも受け付けます。

あて先は、

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社　ゲーメスト編集部
「カオスヒートQ&A」係

まで、お送りください。熱心なカオスヒーターからのお便り、待ってます!

混沌と共にプレイもヒート

CHAOS HEAT

カオスヒート

担当:MVP

いよいよここからが本番! 成功ルート「ステージ5」は、道中において体力回復できる個所が少ないので、慎重にいこう。

STAGE1 隊員救護イベント成功 STAGE3 エレベーターイベント成功 ルート

STAGE5

各種トラップ、イベントを見逃さないようにしよう。

敵も強くなってきて、きっちり対処しないと、どんどんとダメージを受けてしまうステージ5。さらにいうなれば、回復アイテムも少ないので、慎重なプレイが要求されるぞ。心していこう。

SCENE1 施設入口



いきなり目の前にゾンビ研究員が3体スタンバっている。あせって攻撃すると近接攻撃が出てしまい、逆にボコボコにされてしまう。したがってまずは溜めながら左下に移動して、そこから真横に向けて溜め撃ちを開始するといいだろう。ちなみにこの面をクリアするには右上のセキュリティボックスを破壊しないといけない。意外と堅いので、このあと実に厄介な存在となる。

SCENE2 通路



このシーンは、カオスヒートの世界でもトップクラスの難しさを誇る「レーザートラップ」をいかにかいくぐるかがポイントとなる。はっきりいって慣れていてもくらうときはくらう。ノーダメージで抜けるのが非常に難しいのだ。

唯一の救いは、ダメージが少ないこと。ただし、やみくもに突進しても連続でくらいやすく、それなりに痛いので、避ける努力はしていくほうがいいだろう。

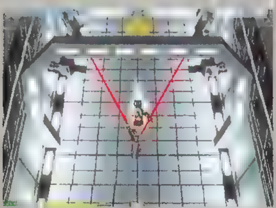
レーザートラップは、自分の位置に反応する。左右に配置されたレーザーに一定距離まで近づくと中央から弧を描くように発射されるのだ。一見、緊急回避で通り抜けられそうだが、これは無理なので試さないように。

となると、ここは普通のレバー移動で抜けないといけないのだが、ここでもう一つ厄介なのがザコの存在。2つ目のレーザーのところでクモが大量に出現してくるのだ。この場所で相手にするのはやや厳しいので、レーザー地帯を一発で抜けられるように慣れてほしい。

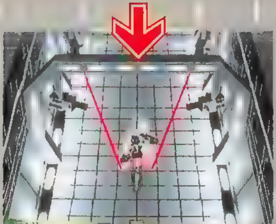
さて、実際にはどのようにレーザーを抜けていくのかを説明しよう。基準となるのはレーザーのついている支柱である。この支柱のラインまでくればレーザーがこないのを利用していこう。

まずは1つ目のレーザーを反応させて、それが通りすぎてから一気に1本目の支柱のラインまでいこう。ここですぐに次のレーザーが発射されるが、あせらずにその場で待機する。そして、2つ目のレーザーが当たりそうになるぐらい引き付けてから、一瞬下にさがってすぐに上に抜けていこう。

こうすれば、2つ目のレーザーをぎりぎり避けつつ、1つ目のレーザーが中央にくるまえに上にいけるはずだ。

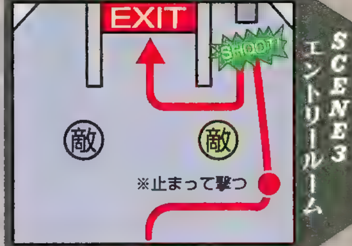


まずはレーザーの支柱のラインまで行き、レーザーを引きつける。



そして一瞬下に移動してから、すぐに上に抜けていこう。

SCENE3 エントリールーム



ステージ5の開幕と似ていて、このシーンも狭い部屋にゾンビ研究員が2体、スタート直後に襲ってくる。注意するのは右側のゾンビは青白い弾を撃ってくるということ。そして厄介なのが、すぐに上からひっきりなしにクモが降ってくるというフューチャー。一見なんてことなさそうだが、実際にはかなりいやらしい。というのも、クモに対して近接攻撃が反応してしまい、片っ端から倒していくのが難しいからである。

したがって、クモがくる前にゾンビを倒しておきたい。このためにはまず、スタート直後から溜めを開始して、右側のゾンビの右にいって溜め撃ちを左側に向けて発射していこう。これで2体のゾンビを一気に倒せるはずだ。

このあとは、押し寄せるクモを適当に処理しつつ、なるべく早くセキュリティボックスを破壊していこう。



開幕で右のゾンビに向かっていこう。

P.S.GAMEST Q&A　Q:カオスヒート、すごくハマっているのですが、編集部さんおすすめのキャラ・サブカートリッジを教えてください。／千葉県　P.N.バウ君A:やっぱり、万能型キャラの美月をオススメします。クリアしたいなら、まずはこのキャラから始めたほうが得策だよ。(こーじ山下)

中ボス出現!!（その1）

シェイカー
SHAKER



動作は緩慢だが、近・遠距離ともに攻撃能力が高く、腕、ビーム、火炎放射等をしかけてくる。

このシーンでは、新しい敵キャラで中ボスといってもさしつかえないくらいのややデカイ奴、シェイカーが相手となる。このシェイカーはカオスヒート界でたったの3匹しか存在しない貴重な敵キャラなので、その強さもなかなかのもの。対処法をしっかり覚えないと数発でやられてしまうので十分に注意していこう。

シェイカーの攻撃法

シェイカーの攻撃法は大きく分けて4種類あり、ダメージと距離によってどの攻撃がくるかがほぼ決まっている。

①腕とばし

これは相手との距離が遠いときにくる。また、ダメージゲージが半分になるまでくるようになっている。腕を振りかぶったら、緊急回避をしていこう。

②火炎放射

これも遠距離でくる攻撃で、今度はダメージゲージが半分を切ると仕掛けてくる。この火炎放射は、射程距離内であるならば必ず左右に避けていこう。というのも、上下に緊急回避をしても火炎放射が重なってしまうためだ。

ちなみに攻撃は首をのけぞらせたあとにくるぞ。

③腕掴み

シェイカーとの距離が近いとこの腕掴みがくる。この攻撃は体をひねったあとにくるのでよく動きを見ていよう。そして緊急回避を素早くしていくこと。

④ビーム

②と似ているが、ふたつの首を後ろにのけぞらしたあとにくるこのビーム。一気に大ダメージを与えたり（特に美月）、奴の正面からズレた位置にいたり、近接攻撃を当てたりするとこの攻撃がくる。

避け方は、最初は左右に動いて1発目のビームをかわし、あとは奴の正面に動けばいい。ただし続けて次のビームがくることが多いので、やや控えめに撃ち込んでいかないと危険だ。注意していくこと…というか、気を付ければこの攻撃はこないはず。

結局は…ザコ

さて、具体的な対処を見てみると、これが意外にも超簡単なのがわかる。

まずは左下まで移動して待ってみよう。するとシェイカーは中央の通路の手前でひっかかってしまうのだ。そして、この位置だと火炎放射が一番下まで届かないのである。つまり気合を入れて撃ち込まなければ、奴の攻撃は腕とばしだけ。

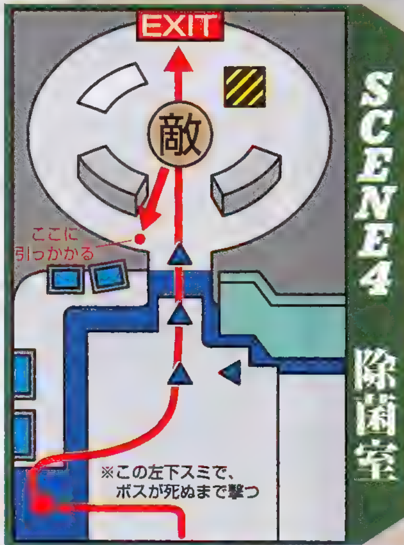
ここで面白いのが左下だと腕とばしが壁にひっかかって届かない、つまり奴の攻撃は何一つ当たらないというわけ。一応通路の手前でひっかかるまでは腕とばしを避けていくこと。これでノーダメージ当たり前、ザコですね。



美月の溜め撃ちだと、このレーザーを撃たれる可能性大!!



シェイカーが通路に引っかかれば…、安地でこりゃ〜ええで。



イベント発生!

このシーンに隠されたイベントを、キミは見つけたか!?

ゾンビ研究員が2体と大量のクモが相手のこのシーンには、あるイベントに関するフラグが設定してあり重要なポイントといえるだろう。

その重要なイベントとは、**「中央のモニターを破壊せずに敵を全滅させる」**のである。

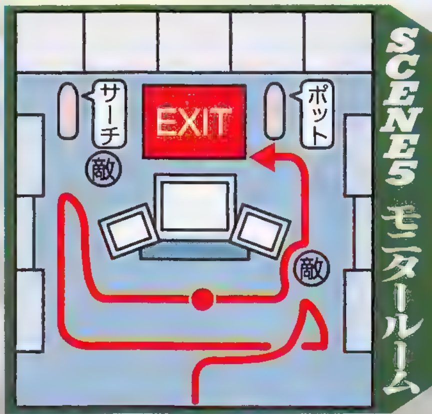
これに成功すると、3つ先のシーンでルート分岐が発生して、新たな追加ルートに進めるのである。このルートは簡単なうえに回復アイテムが2つもあるので、実はクリア優先の人にもオススメ。ぜひとも成功してほしい。

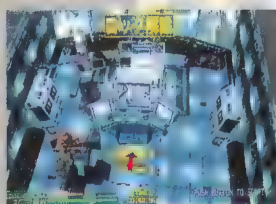
このモニターは耐久力があるので、気をつければ比較的簡単に成功させられるだろう。さて、実際にはどうするのか。

これはシーン3と非常に似ていて、あとからくるクモも厄介だが、まずはゾンビを優先していったほうがいい。スタート直後に右側の近いほうのゾンビに近づいて、ショットで速攻倒してしまおう。

次に逆サイドのゾンビといいたいところだが、このゾンビはとりあえず無視してしまって良い。奴は弾を撃ってくるが、右サイドにいればモニターが盾になってくれる。このようにしてまずは上から降ってくるクモを右側からどんどん倒していこう。

このクモは、画面上にいるのをすべて倒せばそれ以上降ってこないので、できるだけ早めに殺していくこと。クモが打ち止めになったら左サイドのゾンビを倒そう。





中央のモニターを残すと、こんな感じで情報が引き出せるぞ。

イベントに成功すると…



モニターをみるとこのボス前のシーンで上に分岐するのだ!!試してね。



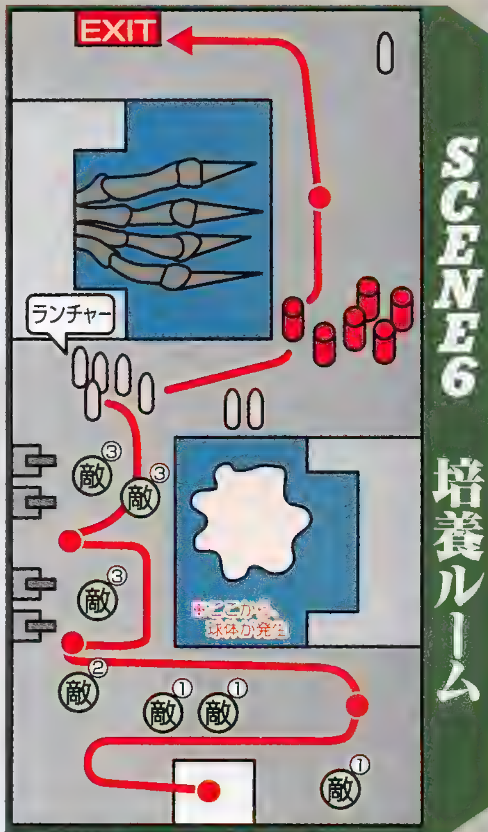
新ルートの道中にはレーザートラップがいたるところに配置してあるぞ。



なんじゃこりゃ!? 巨大な隕石が目の前に！しかもイベント付きだ。

次回予告！ 次回は、難関のステージ5後半&ボス攻略を予定！お楽しみに！

SCENE6 培養ルーム



このシーンには敵キャラとして緑猿（3RD JOINT）と、破壊すると打ち返し弾を撃ってくる球体（FROTING ONE）がいて、この2種類の敵の混合攻撃がなかなかイヤラしい。

これに加えて、トラップとしてビーム装置があるのだ。

迅速かつ慎重に対処せよ

たいていの人が最初に思いつくのが「スタート地点でビーム装置を無視して、まずは動く敵キャラを完全処理」であろう。

で、これでOKなのだが、いかんせん緑猿と打ち返し球体の攻撃が激しいので、一体一体きっちりと素早く倒していかないといけない。若干慣れが必要となるだろう。とにかく重要なのは、一体一体素早く倒していくことだ。

最初は緑猿が3体襲ってくる。いきなり1体を相手にすると後ろから攻撃されやすいので、まずはどれでもいいから少しショットを撃ち込み、緑猿が近づいてきたらすぐに左側に緊急回避をしていこう。こうすれば緑猿はすべて右にいることになるので、あとはひたすら撃ち込んでいけばいい。


最初に緊急回避で左に抜けてしまえば、右にひたすら撃つのみ。

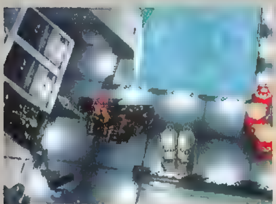
緑猿を倒し切るぐらいで、上のプールから打ち返し球体が出てくるはず。近づかれる前に遠くでどんどん破壊していけば打ち返し弾の間隔が広くなり避けやすい。もしも近くで破壊したときは、迷わず緊急回避を使うこと。タイミングに気を付けよう。

あとは緑猿と打ち返し球体を出現と同時に片っ端から倒していけばいいだろう。このときにあまり左側に行ってしまうと次の緑猿が出てきてしまうので、なるべく右で動いていくようにすること。

ビーム装置について

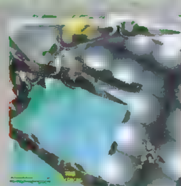
左側に付いているビーム装置はただ単に左右へビームが動いているだけだが、緊急回避ではタイミングを見ていかないといけないので面倒である。この装置は結構堅いが、破壊可能なので斜めに撃って順に壊していこう。

またこのあとにあるボンベの一番左側には、一応ランチャーがあるので取っておこう。ただしこのボンベは打ち返し球体の弾で壊れてしまうこともあるので、必ずあるとは限らない。

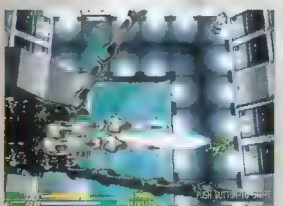

運が良ければ、ここのボンベにランチャーがあるぞ。

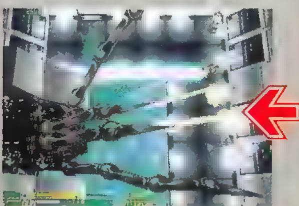
中ボス出現!!（その2） BOSS"E" 変形タイプ

このステージのボス"E"の触手のみが、培養プールで再生されたもの。先端からビームを出してくる。



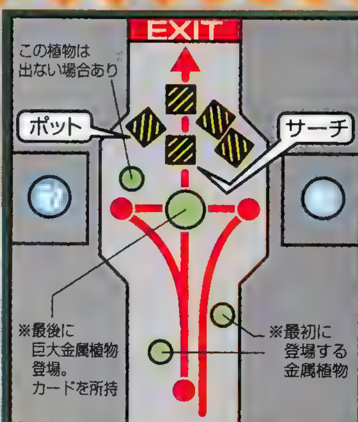
培養プールの後半に出てくるのがこの触手である。4本の触手のうち上から3本がプレイヤーをサーチしてビーム攻撃を仕掛けてくる。ビームは歩いて避けられるのでそれほど脅威にはならないはず。触手の先端が光ってから、少し待って上下に移動していこう。このときビームが若干追いかけてくるが、触手の可動範囲は狭いので大きく動けば余裕で逃げられるのである。楽勝だね！


最初は正面でガーッと撃ち込み、「あっ、光った」じゃあ…、


避けますか。今度は上から撃ち込んでいこう。

最難関シーン登場

SCENE7 配管室



このシーンはカオスヒート界でも3本の指に入るほどの難しさを誇る。気合を入れてもくらうときはくらうので厳しいところだ（特にリックは厳しい）。

というわけで、なるべく安全な攻略法を伝授しよう。

開幕ラッシュ

開幕は真っ先に左右にいる青いロボットを倒しに行く。美月、ヴォートは溜め撃ちで速攻。クラウスは溜め半分でまず一体を倒していきたいが、すぐに逆サイドから弾がきやすい。よって最初の溜めをあまり多めにしないようにして、すぐに振り返りつつもう1体を撃っていこう。

2体とも始末するころ、床にスライムが出現してくる。これに対してはなるべく近接攻撃にならないように画面の下から撃っていこう。

このときにそのまま上のアイテムボックスをすべて壊してしまうといい。必要なアイテムが何もないので、はやめに壊しておけば自然消滅してそれがそのまま退路になるからだ。

逃げろ!!

このあとは左右から緑のロボット、中央に巨大金属植物というのがメイン。セキュリティーカードは巨大金属植物が持っているので、出現したらランチャーを2発程使って速攻で倒し、すぐに出口に向かおう。というのも左右のロボットの出す連射弾が非常に厳しいからだ。1発でもくらうとごっそり体力を持って行かれるぞ。

たいていロボットから出現してくるので、なるべく片方だけでも倒しておきたい。ランチャーを使ってもいいぞ。


緑ロボットが超強敵。巨大金属植物にランチャーを使え。

P.S.GAMEST Q&A G Q：「サイキックフォース2012」の発売が決定したのでドリームキャスト買おうと思います。編集部のみなさんが注目するドリームキャストのソフトは何ですか？／三重県 P.N.海月龍姫君 A：やっぱり処女作「バーチャ3tb」が気になります。最初が肝心だから…ね。（こーじ山下）

迫力のボス戦を制す



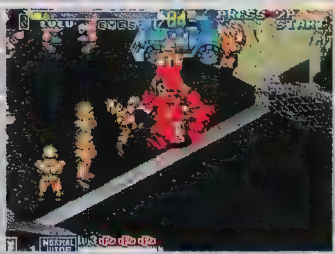
全体的にやや難しくなってきたが、基本的な対処は一緒だ。あせるな!

ザコが最強、気を抜くな!
MISSION4
～首都占領軍を突破せよ～

なんといっても嫌らしいのがただのザコ兵士。出現する場所を覚えるのと、危険区域を知っておくのが重要だ。

エリアA

開幕からいきなり装甲車に乗れるが、MISSION3までで手榴弾を消費していたりダメージを受けていたときは、装甲車に乗らずに近くにいる大量のザコ兵士を近接攻撃でどんどん殺していくといいだろう。ここの兵士は攻撃的ではないのでダメージをくらうことはほぼないはず。ザコを倒したら装甲車に乗ろう。



スタート直後はザコを近接で倒していくのも有効だ。

ザコが少し出現したあと左上からスプレッド戦車が出てくる。こいつに対して装甲車で挑むのはかなり無謀。というのも弾が大きいので図体のデカイ装甲車では避けにくいからだ。従って装甲車から降りて撃ち込んでいこう。

このときに面倒であれば手榴弾を使ってもいい。この面はアイテムが多く出るからだ。

エリアB

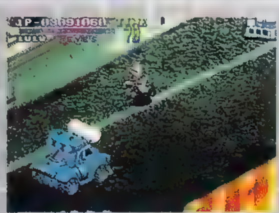
エリアBは中型の戦車が各種、そして相変わらずザコが大量にくるので厄介なところである。ステージの最初で手に入れた装甲車はこのエリアでショックアタック(A+B)として使っていくと効果的なので、これについても併せてみていこう。

まず中型戦車に関してだが、これは、道路の上の車線にいる奴はダミーと思ってもらって構わない。近づいても攻撃してこないので、ただの障害物と変わらない。まあ結局ほかのザコを攻撃する際に邪魔なので画面に見えたらどんどん破壊していくことになる。逆に、下の車線には移動しつつ攻撃を仕掛けてくる装甲車が出現してくる。ネット装甲車とガス装甲車だ。この2台はストップすることなくどんどん移動していき、しまいには画面外に消えてしまう。ここで、ガス装甲車がくるときに装甲車に乗っているとガスを避けにくい。というかかなりの確率でくらってしまうので、このときだけは必ず降りておこう。

今度はザコについてみていこう。このエリアでは装甲車の溜め撃ちの回転アタックがかなり有効で、溜めを最大にしてから攻撃しつつ移動していき、溜めが切れたらその場で溜め直していくとザコを一掃しつつ進むことができる。ザコに弾を撃たれたら、1～2回ならば無視してもいい。



溜め撃ちをしつつ進めや進め。ザコはザコなのだ。



おっと、溜め撃ちが終わっちまった。じゃあ、溜めますか。

これ以上のダメージは装甲車が壊れてしまう可能性があるのですぐに降りて人間状態で対処していこう。人間状態のときは、ザコを無理に倒しに行かず、1度弾避けをして攻撃の切れ目を狙うのがいい。

エリアBの最後はザコが一列に出現してくる。ここは最初に溜め撃ちを使うと楽だ。このあと多方向戦車と火炎戦車がくる。この戦車のどちらかにショックアタックを使っていこう。

エリアC

細い道路を進んでいくときに盾兵士がくる。近接攻撃で倒してアイテムを取っていこう。

すぐに次の乗り物、戦車が置いてある。攻撃力は高いが小回りが利かず、ダメージをくらいやすいので、基本的にはただ乗って行くだけである。エリアDできつい場所があるのでそこでショックアタックを使っていこう。

このエリアは下の車道をくる各種戦車との戦闘がメイン。一台ずつ対処していけば問題はないはずだ。移動するときは、上の車道に駐機してある戦車を片づけていこう。

ちなみに下の車道をくる戦車は、ミサイル戦車→多方向戦車→スプレッド戦車の順で出てくるぞ。



乗り物から降りて戦うので、武器アイテムは取っておこう。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：僕は絵がヘタなので質問しかしませんが、どういう質問でもOKですか?おせえて!!／群馬県　P.N.K・K君　A：どんな質問でもOKですが、諸般の事情でお答えできない場合もあります。また、道徳的に好ましくない質問もお答えできません。楽しい質問待ってるよん。(へな)

エリアD

恐らくこのミッションで、もっとも難しいエリアであろうDエリア。四方八方からのザコがかなりきつく、加えて戦車も登場してくるので手に負えない。とにかく弾避けを重視していってノーダメージをめざそう。

まずは柵を破壊していくとザコが2回出てくる。一度に近接で倒しきるのがむずかしいので、遠くからショットで倒していくのが無難。

すぐに左右に浮遊兵士が出現してくる。ここは「必ず右のほうにいること」。

というのも、左の浮遊兵士のラインに上から画面外からいきなり弾を撃ちつつ多方向戦車が出現してくるからだ。左で浮遊兵士をやり過ごしてから、多方向戦車を相手にしていこう。


浮遊兵士にまぎれて飛んでくる多方向戦車の弾に注意!

多方向戦車を倒すと、画面が上にスクロールしてザコ兵士が四方から次々と出現してくる。これに加えて左の車線をネット装甲車→ガス装甲車、少しスクロールすると遅れて通常弾ばらまき装甲車が通過していく。この3台の装甲車はいずれも画面外に消えていくものの、このあいだはなかなかザコが処理できずに弾を撃たれ放題なので、非常に危険である。さすがにザコの弾とはいえ数が多いし、弾の速度も速いからだ。

そこで、まずは右側になるべく寄ってザコが出始めたら戦車を一度降りてすぐに乗り直そう。こうすると戦車に乗った瞬間から一定時間無敵なのでこの間に少し弾を撃って行こう。戦車から降りるときにきちんと方向指定して敵弾に当たらないようにしていくのがポイントだ。


一度降りて、乗り直すことで、無敵時間ができるぞ。

この乗り降りを2~3回繰り返したら左に向けてショックアタックをしていこう。これでザコ相手になるので、あとは慎重に弾避けをして対処していこう。


最後はショックアタックで一掃していこう。

ひとつ注意しておきたいのが、「きちんと通常弾ばらまき戦車が来るところまでスクロールさせないと、ザコ兵士がどんどん来るだけなので無駄な危険が続く」ところだ。

一気にスクロールが止まるまで移動してしまうのがポイント。

エリアE

このエリアは初めて登場する中ボス(?)のような奴からスタートする。

これは3つの砲台から緑の連射弾を撃ってくるのだが、弾の速度が遅いのでまったく気にする必要はないだろう。端から順番に砲台を倒していこう。


存在が謎のこの砲台。中ボスなのであろうか?

横にスクロールしはじめると、すぐに後ろからザコ兵士(指揮官)が3体出てくる。弾をばらまいてくるので、残しておくと非常にうざったい。出現と同時に速攻で倒していくようにしよう。

ここからはオブジェである装甲車が2台(攻撃はしてこない)と、ザコ兵士が相手。

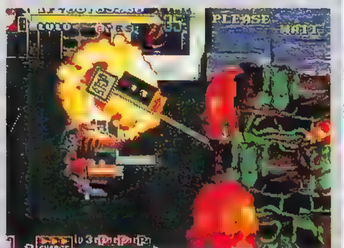
ここのザコ兵士はジャンプしつつ出現してくるので、いきなり距離が近く、しかもすぐに弾を撃ってくるので注意が必要。画面の下の方を進んでいき、弾に敏速な反応をしていくのが重要だ。気を付けたいのが、2回目の兵士は爆弾を抱えて突進してくるので、近接攻撃を仕掛けると爆風に巻き込まれやすいことである。できるだけショットで倒していくようにしよう。

エリアF

ボス戦を前にして重要な仕込みが必要なエリアF。エリアの最初にあるロボット(乗り物)を最悪1ダメージ以内でボス戦まで持っていくことである。このロボットをボス戦で使うと非常に楽になるからだ。

さて、目の前に2台のロボットがたたずんでいるだろう。1台しか乗れないのになぜ2台あるのか?

これはすぐに演出で右側のロボットが壊れてしまうからだ。従って、くれぐれも左側のに乗った後、ショックアタックで乗り捨てないように!!


なんと右側のロボットは絶対乗れないのであった。

ロボットに乗ってしまえばあとは突っ走るだけ、というのはウソで、基本的にザコや戦車(レーザー、通常弾)が出てきたらロボットから降りて対処していこう。

ここは戦車→青ザコ→盾ザコ→赤ザコ、の順で出現してくる。最後の赤ザコのところはすべて倒しきったらすぐにロボットに乗らないと強制スクロールでロボットが消えてしまう可能性がある。最後の1人はロボットにすぐ乗れる状態で倒していこう。

MISSION 4 BOSS

弾、雨あられ。おいおい、これがビルだと誰が納得するんだ!こいつはただの「要塞」。とりあえず強いのは確かだ。



このボスはパーツがたくさんあり、それが間断なく攻撃してくるので手に負えない。

まずは左の図を参考にしてそれぞれの攻撃パターンを見ていこう。ちなみに各パーツから来る攻撃は2段階あり、いくつかのパーツを破壊することで段階が変わるようになっている。

もちろん段階が変わると攻撃も厳しくなるぞ。油断禁物。

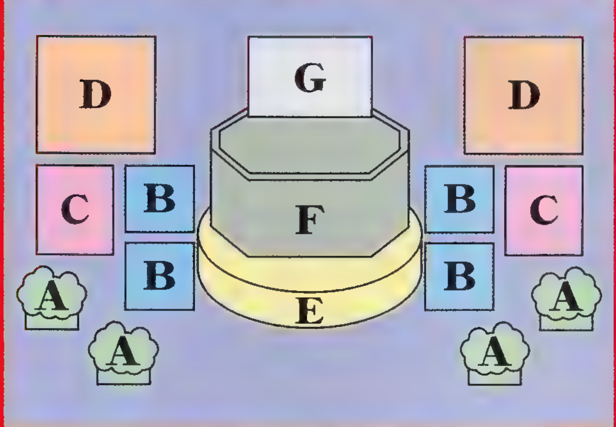
多彩な攻撃に驚く

それぞれのパーツは、第一段階(①)、第二段階(②)で攻撃法が変わるぞ。サラッと見ていこう。

●Aパーツ

植木がパカッと開いて8方向に通常弾を撃ってくる。①と②では方向が違うだけ。

MISSION4 BOSS パーツ



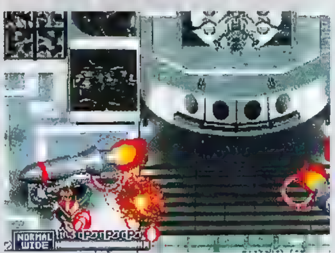
Q:サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝のラスボスである「壊帝ユガ」の簡単にクリアできる攻略法を教えてください。いつもユガに倒されるので、どうしてもクリアしたい。よろしくお願いします。／奈良県 長谷川 守君 A:ユガの攻撃を防御すると、必ずスキが生じるのでそこで大←

●Bパーツ
ここからは、一度上空に少し上がった後、6方向に分裂する弾が来る。①のときは3＋3という感じで下方向に、②のときは6発の弾を螺旋状に、いずれも2回ずつ撃ってくるぞ。

●Cパーツ
このパーツは①と②で攻撃の変化はなく、真下に4発のミサイルを撃ってくる。このミサイルは自分と横のラインが合うと直角に曲がってくる。

●Dパーツ
これも①と②では攻撃に変化がなく、青白い弾を4回自分に向けて撃ってくる。

●Eパーツ
巨大で破壊可能なミサイルを①と②共、4発同時に出してくる。



破壊可能なミサイルでちまちま稼ぐことも一応できる。

●Fパーツ
このボスの弱点であるこのパーツからは、①のときには6方向×2回、誘導弾を撃ってくる。この誘導はやや甘い。②になると本性をあらわしたかのように、アンテナからレーザーを撃ってくる。このレーザーは、中央にやや自分を狙ってくる太い奴、左右の死角には3方向×3回、細い奴を撃って来るぞ。

●Gパーツ
てっぺんにあるこのパーツからは3発同時×3回、自分を狙った弾を撃ってくる。このパーツも①と②では攻撃に変化はない。

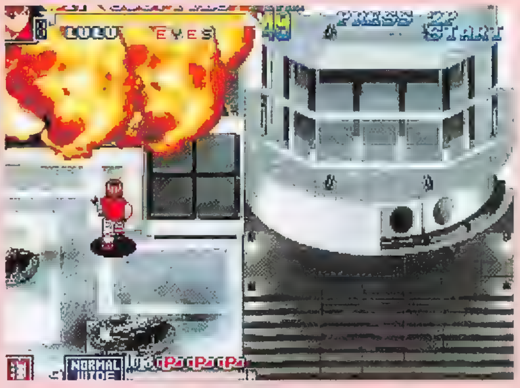
4ボス完全安全パターン伝授!!

覚えきれないほどの攻撃を繰り出してくる4ボスだが、次のようにやれば安全に倒せるだろう。

まずここまで無傷で持ってきたロボットに乗ったまま、溜め撃ちの用意をする。最大まで溜めたら、左のAパーツに溜め撃ちのパンチを当てよう。すぐに壊れるので、そのまま左奥のAパーツにも残りのため撃ちを当てる。

こうしてAパーツを2つ破壊したら、きちんと上に向いて、ショックアタックをかましてやろう。

こうすると左側のB、C、Dのパーツがすべて破壊できる。そうしたらボスの本体に近付くように写真の位置にいこう。ここはFパーツのレーザーに対して安全地帯なのである。この位置に来る攻撃は右側のD及びGだけなので、これは下に緊急回避していけばいい。避けたら再び写真の位置に戻ろう。楽勝だね。



Aパーツを溜め撃ちで破壊したら、上に向かってショックアタックGO!



この位置ならば、Fパーツの細いレーザーに対して安全地帯だ!!

RadiKaL BIKERS™
ラジカルバイカーズ

やあ、みんな。ちゃんと家族計画してるかな?

それはさておき、海の向こうからやってきたラテンでサンバなレースゲームが、SNKから発売されることになったんだ。内容は、制限時間内にホットでアツアツな「ピザ」を目的地に宅配するため、ライバル車を蹴散らしながらレースするという、欧米人が考えつきそうなファンキーでイカしたレースゲームなのさ。

操作は簡単。ハンドルとアクセルとブレーキ。これだけだ。なんと、ハンドルを引くとウィリーするぞ。うまく斜面を利用すれば、ジャンプすることもできるんだ。アイテムも数種類あり、ロケットブースター装着や敵を蹴飛ばせるアイテムなど、デストラクションな雰囲気が全コースに漂うぞ。隠しでショートカットコースもあるので探してみよう。

ではアディオス・アミーゴートペコンヒーロー!!諸君の健闘を祈る。パッホ〜ン!!!



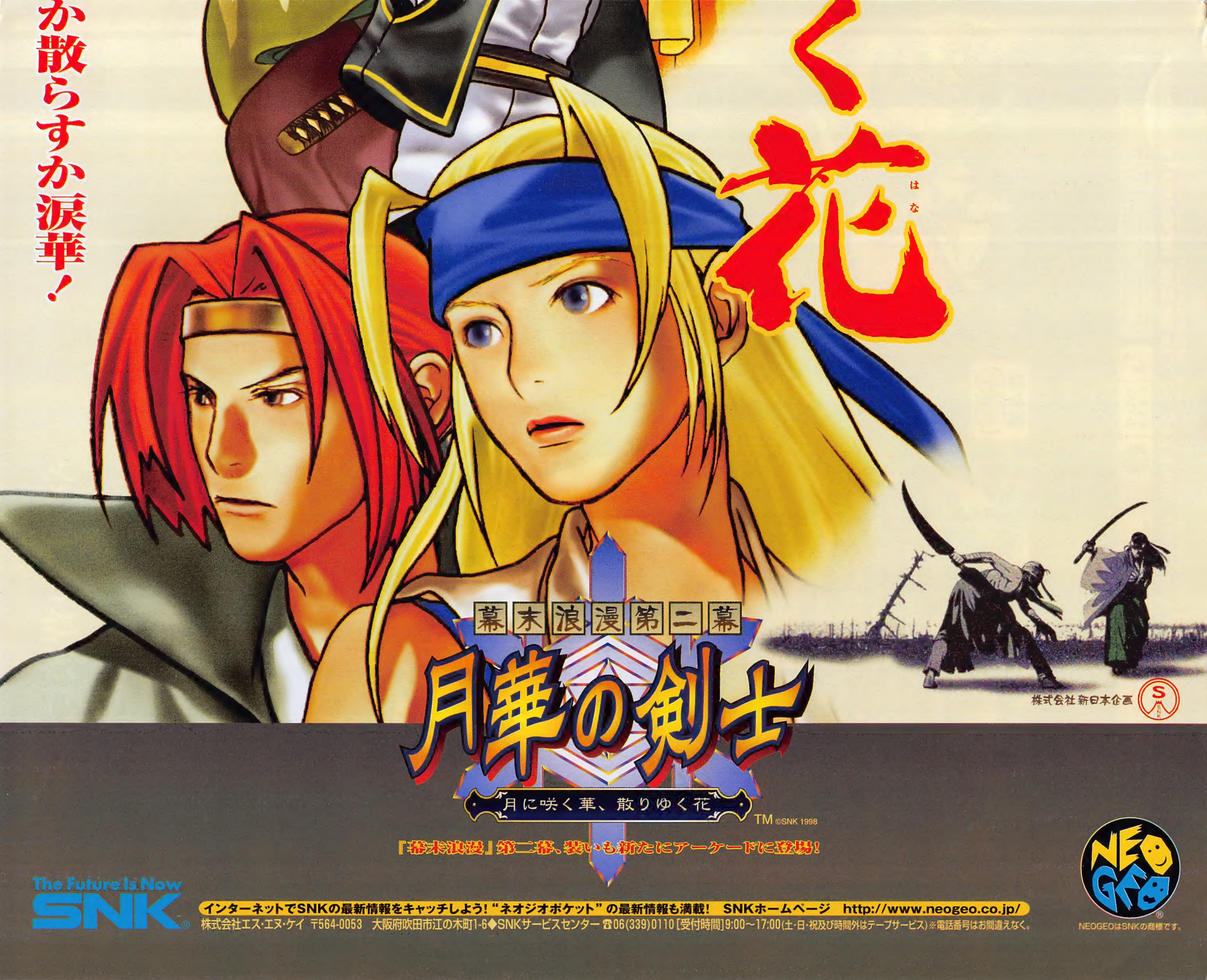


バブルが弾けて「30分超過無料サービス」はもうない…。



P.S.GAMEST Q&A G →斬りで反撃しましょう(第一段階)。次の第二段階も同じ要領で反撃ですが、たまに下段攻撃が来るので、一定間合いで下段が来ないことを祈りつつ、ガードしながら反撃しましょう。倒せなくても体力ゲージが勝っていれば勝利するので、無理に攻撃するのは避けましょう。(N,O)


幕末浪漫 第二幕 月華の剣士
月に咲く華
散りゆ
非情なる運命の刻来る、閃く刃に想いをのせて、散る


か散らすか涙華！
く花
はな
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM ©SNK 1998
『幕末浪漫』第二幕、装いも新たにアーケードに登場！
株式会社 新日本企画
The Future Is Now
SNK
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう！“ネオジオポケット”の最新情報も満載！ SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。
NEOGEOはSNKの商標です。


やつらの背後に気をつけろ。
ジョジョの奇妙な冒険
© 荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
入魂!!ジョジョの世界を完全ゲーム化!!
●荒木飛呂彦ワールドここに完全再現:ジョジョに登場する魅力的なキャラと個性的なスタンドが今までに培われた「CP-システムⅢ」をはじめ最新の技術でゲーム上に生まれ変わり新登場。
●ジョジョだからこそ実現。本体+スタンド怒涛の連携攻撃「スタンドシステム」:スタンドが必殺技で攻撃中になんと本体も同時攻撃が可能。息もつかせぬダブル攻撃で戦略性も自由自在。
●原作の再現+オリジナルストーリー:原作の再現はもちろん、サブキャラクターなどはオリジナルストーリーが作られ、君の冒険心をパラレルワールドへと導く。
CP SYSTEM Ⅲ 第4弾
画面は開発中のものです。
募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-948-0555
お問い合わせは… ●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
11月21日発売!!
「超鋼戦紀キカイオー」オリジナル・サウンドトラック
2,940円(税込)［2枚組］ CPCA-1016~7
初回特典:オリジナルジャケットサイズカレンダー封入
■1999年1月21日発売!!
「超鋼戦紀キカイオー」ドラマアルバム
2,520円(税込) CPCA-1018
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
"キカイオー"の世界を完全網羅。今すぐアクセス!! <カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/


CAPCOM

GAMEST
December 1998 12.30 No.244
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成10年12月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第34号通巻244号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22445—12/30 ©1998 SHINSEISHA Printed in Japan
T1122445120545